E IN PIU': SMASH TV, KONAMI SOCCER, PRINCE OF PERSIA, BLADES OF STEEL, SUPER HUNCHBACK

E' UN'INCREDIBILE MEDAGLIA D'ORO, E' MASSICCIA, E' SEXY, E'...

ELVIRA II

99% DI ORRORE E DIVERTIMENTO SUL COMMODORE 64

TORNA L'AMSTRAD CON

SWORD OF THE SAMURAI

LA CONQUISTA DELLO SPAZIO SUL NINTENDO

ELITE VS STAR WARS

RODLAND

UN GUAZZABUGLIO DI NEMICI TENEROSI DA SBATTERE PER TERRA

FOOTBALL FORTUNES 2

COME UNIRE UN GIOCO DA TAVOLO ED UN VIDEOGAME MANAGERIALE

NOVEMBRE 1992 - Anno VII Numero 72 - Lire 4.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

Joyplus

UNA NUOVA SERIE COMPLETA DI ACCESSORI PER RENDERE IL TUO GAME BOY ANCORA PIÙ BELLO

NOVITA'

SV-901
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 14 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 2 ORE PER GAME GEAR

SV-907
SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE E TRACOLLA

SV-902
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 28 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 4 ORE PER GAME GEAR

SV-900
CARICABATTERIE, COMPLETO DI SV-901, PER GAME BOY E GAME GEAR. IN 1 ORA RICARICA LA BATTERIA SV-901 E IN 2 ORE LA SV-902

SV-905
BORSA IN PVC SALVA GAME BOY

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

SOMMARIO

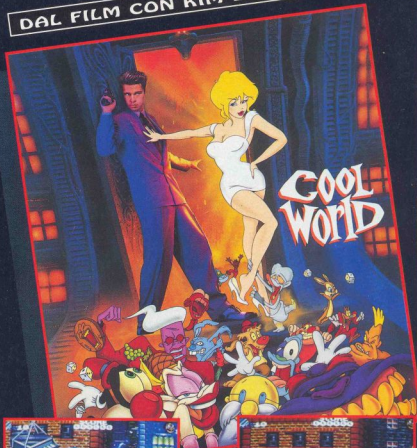
Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini
Capo Redattore: Paolo Besser **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Eloisa, Emanuele Scichilone, Geims Tonn, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Luca Reynaud, Marco Auletta, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Cozzi, Stefano Gallarini, Stefano Petrullo.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri **Progetto grafico e videoimpaginazione:** Studio Gandolfi.**Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano Tel/FAX. (02)66.80.45.05 (3 linee r.a.) -Fax 66.80.44.78 **Fotolito:** European Color di Lavezzi, Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.00.12.55 - Fax (02) 69001277 **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano *Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%* **Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano**

EDITORIALE

QUI QUALCUNO RUBA

Non è facile iniziare un editoriale, soprattutto quando non si sa come giustificare davanti a migliaia di lettori un imperdonabile incidente di percorso capitato all'editoriale (quello vero) scritto da Stefano per questo numero di Zzap!. Bhè, fatto sta che il file che lo conteneva è completamente sparito dal Mac, Steve è del tutto irreperibile ed io mi trovo qui a dover chiudere questo numero di Zzap! senza editoriale. Eppure c'era. E allora com'è che qui non c'è più (diceva Paolone grattandosi i capelli davanti alle diecimila subdirectories dell'hard disk del Mac)? Che ce l'abbia rubato la concorrenza per destabilizzarci? Che sia il tentativo di qualche superpotenza di sabotare questo numero di Zzap!? Indagherò, anche perchè adesso spetta a me. Eh, già, purtroppo il caro JH è ormai a Pordenone, e la redazione mi ha eletto momentaneamente suo sostituto. Vedrò di fare del mio meglio, anche se sostituire una persona valida come Giancarlo non è certo facile. Vabbè, già che mi trovo a scrivere l'editoriale, vorrei ringraziare tutto il resto della redazione, che si è davvero fatto in quattro per darmi una mano, ed alleggerirmi così l'onere dell'incarico. E poi vorrei parlarvi un po' della situazione del software: questo mese non ce n'è arrivato molto, purtroppo. Ma dopo tanto tempo ci è pure pervenuto qualcosa per l'Amstrad, segno che evidentemente la cosiddetta "vita" dei computer ad 8 bit è destinata a protrarsi ancora per parecchio tempo. Intanto preparartevi: un mese passa in fretta, ed il prossimo sarà il numero di Natale... Buon Novembre a tutti!

Paolo Besser, e tutta la redazione

DAL FILM CON KIM BASINGER
COOL WORLD
HOLLI LO FAREBBE SE POTESSE ... E LO FARÀ
LA TERRA DEI CARTONI ANIMATI É IN SUBBUGLIO!
Pubblicando un suo fumetto Jack Deebs ha deliberatamente creato un universo parallelo popolato dai curiosissimi DOODLES.
Nei panni di Jack vieni catapultato a COOL WORLD e sedotto da una Doodle vamp... HOLLI.
Scherzi e gags fanno da sfondo alla tua avventura e vieni continuamente sballottato fra il mondo reale e quello dei cartoni animati di Cool World.
Ma Holli ha un sogno: perdere la sua identità di Doodle e diventare una donna per poter finalmente conquistare il cuore di Jack!
UN SOGNO CHE POTREBBE DISTRUGGERE ENTRAMBI I MONDI!
C64
AMIGA
PC
ocean
LEADER
DISTRIBUZIONE
TM & © 1992 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

PAROLA DI ZZAP!

Ovvero: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a sinistra. Quella che vedete è l'immagine di Geims, ormai proclamato nostra mascotte ufficiale. Nel commento ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore ad ogni immane fetecchia.

ffettivamente, Zzap! rimane, a tanti anni dalla sua nascita, la rivista col sistema di valutazione più intuitivo sul mercato. Tuttavia, alcuni lettori (soprattutto quelli più recenti) si sono trovati in difficoltà con le voci della pagella o si sono persi tra i commenti. E così ecco a voi questa paginetta dove troverete tutte le indicazioni necessarie.

Di solito, nella sezione di testo che state leggendo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi informa sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo così, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tratta, senza dimenticarsi, ovviamente, di esporre i meccanismi del gioco medesimo. Tutte le impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nei commenti. Più redattori scrivono le loro opinioni in modo da offrirvi una valutazione quanto più obiettiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibili, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

MEDAGLIA D'ORO

Quando un gioco supera la valutazione globale di 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per i millenni a venire, ebbene, tale videogame si becca il succitato bollino.

MA CHI E' COSTUI?

Ed ora una piccola legenda di redattori, così non vi confondete quando fanno i commenti o mettono le note.

PAOLO: infausto neo-caporedattore, quando non è troppo impegnato a rompere le scatole agli altri redattori, vi tedia con i suoi commenti.

DAVE: redattore di bovabytiana memoria, è il metallaro indiscusso della redazione.

SHIN: dietro questo nome orientaleggiante, imperversa nientepocomeno che Emanuele Scichilone

ELO: Questa invece è sua sorella, autrice tra l'altro di parecchie caricature.

BDM: Giunto da poco in redazione, Stefano Petrullo si è già rivelato un ottimo elemento.

GC (JH): Attualmente sotto naja, l'ex caporedattore ogni tanto si fa risentire da queste parti. Dietro la sua caricatura si cela momentaneamente Giancarlo Albertinazzi, ancora privo di "mezzobusto recensorio"

MA: Un nome mitico come Marco Auletta vi dice niente? Vergogna! Non avete studiato!

PRESENTAZIONE

Questa voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gioco, come la confezione e la manualistica. Ma valuta anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e la comodità del sistema di controllo.

GRAFICA

Voce che si commenta da sé, valuta i fondali, gli sprite, la fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

SONORO

Musica ed effetti sonori trovano in questa voce colei che li giudicherà.

APPETIBILITA'

Valuta attentamente le reazioni di un potenziale videogiocatore appena messo davanti al gioco. Una sorta di prima impressione, insomma.

LONGEVITA'

Più un gioco è giocabile e divertente, più tempo lo rigiocherete. Tuttavia, se il gioco è troppo breve, lo terminerete presto, e non lo rigiocherete più. Capito che ci sta a fare questa voce?

GLOBALE

E' la voce più importante: dopo essersi scannati i redattori decidono di comune accordo quanto effettivamente valga un gioco. E schiaffano qua il loro giudizio insindacabile. NON E' una media matematica delle altre voci della pagella.

S BANZAI PROGRAMMING cassetta

BLOCK DIZZ

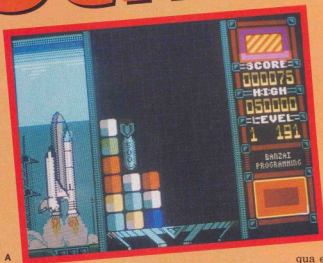
A

A- con quella bomba faccio 'na strage!!

B- Ecco, sto per fare un gran bel tris. Ma non vi ricorda tanto "Klax"?

C- Un altro cubetto? BASTA!

D- Sigh! Game Over... Ma si può sapere cosa diavolo ha quello shuttle da continuare a guardarmi?

Allora, vediamo un po' di raccapezzarci. Giancarlo è partito ieri per il militare, io sono qua disperato che non so dove mettere le mani, ed ecco che puntuale arriva la spinosa questione "e nell'angolo Spectrum cosa diavolo ci ficco?". E allora eccomi lì a cercare in un marasma di cassette, foglietti, cianografie vecchie, pellicole spiegazzate, pupazzetti, giochi per i computer più disparati tranne C64, Spectrum ed Amstrad, cartucce del Vic 20, chewing gum già masticati ed altre schifezze di cui non ho osato informarmi sulla provenienza e sulla natura... Insomma, il materiale per lo Spectrum sembrava completamente obliterato dal caos redazionale, quand'ecco che salta fuori una scatola con un sacco di fotografie, una cassetta, e del materiale informativo sul SAM. Oh, bella! Sospiro di sollievo. Ho infilato la cassetta nel piccolo mostro a 128K ed ecco che il gioco di cui, in teoria, dovrei parlare (ma in realtà ha solo riempito la pagina di stupidaggini, che ci posso fare se il gioco è un puzzle game e non ha la minima trama dietro di sè?). Come già vi ho preannunciato, ci troviamo di fronte ad un puzzle game, e tanto per cambiare ha rubacchiato qualcosina di qua e di là. "Di qua" vuol dire "Tetris", in quanto i cubetti che scendono dallo schermo, lo fanno proprio alla Tetris, e "di là", invece, è sinonimo di "filetto" (o di "Klax" che a dir si voglia), dato che lo scopo del gioco è proprio fare un tris, incastrando in maniera opportuna tutti i succitati cubetti colorati. Detto così, dunque, non c'è proprio altro da dire. Il che, quando si

B

Paolo

Olè, un altro Puzzle Game. Non avete la più pallida idea di quanto lo aspettassi! Scusate l'ironia, ma a furia di giocare giochi su giochi uno simile all'altro, uno inevitabilmente si scoccia. Tuttavia, lasciatemi spezzare una lancia in favore di questo Block Dizzy: pur nella sua semplicità, è dannatamente giocabile e divertente. Certo, non è nulla di trascendentale, ma fa certamente il suo dovere, e lo fa al meglio delle proprie possibilità. La grafica è molto carina, con uno shuttle a sinistra e tanti blocchettoni colorati a destra, il sonoro è negli standard dei 48K, ma non fa niente: per ficcare due cubetti al posto giusto, non è certo necessaria la Toccata e Fuga di Bach.

ZY

Scusate se mi intrometto, ma volevo solamente dire che questo gioco per Spectrum mi ha davvero acchiappata. Forse come schema di gioco non sarà il massimo della vita, e a dire il vero i programmatori hanno scopiazzato un po' da Tetris ed un po' da Klax, ma il risultato è un giochino amabile e discretamente divertente. Consigliato a tutti gli spectrumisti dotati di pazienza.

Uh, ho sempre amato Dizzy, il fumetto. Se infatti non lo sapete, Dizzy altri non è che un omino dalla forma di uovo, già protagonista di numerosissimi platform games per C64 e Spectrum. Così quando ho letto di Block Dizzy mi ha subito incuriosito pensare a Dizzy sotto forma di blocchettone. Sarà, ma io non è che ci abbia capito molto. Qua tutti i Dizzy si assomigliano e non ci sono piattaforme da salire. C'è solo uno Shuttle lì a sinistra. E allora cos'è? Un gioco Spaziale? Valli a capire 'sti videogames moderni!...

C

D

devono riempire due pagine, è tragico. Va bè, aggiungerò allora che il gioco, ogni tanto, elargisce dei bonus speciali che permettono l'eliminazione (via abrustolimento) dei cubetti più sfortunati. Cercate però di portare a termine i livelli in fretta, perchè se no il Game Over calerà inesorabile sulla vostra capa. E' tutto, ci vediamo il mese prossimo.

PRESENTAZIONE 68%
Nulla di trascendentale, anzi, a dire il vero è un po' anonima...

GRAFICA 73%
Del tutto funzionale

SONORO 59%
Bip bup bip bup...

APPETIBILITA' 78%
Anche se di puzzle games ne abbiamo fin sopra i capelli...

LONGEVITA' 80%
...Fa sempre piacere rifarci qualche partita.

GLOBALE 82%
Strano ma vero, questo gioco ha qualcosa di ipnotico.

MEDAGLIA D'ORO ZZAP!

ELVIRA

Un miracolo che credevo fosse impossibile è stato fatto! Elvira II per Commodore 64 esiste veramente e, non è stata la Accolade a cambiare idea (per chi non lo sapesse, la rinomata casa inglese non aveva previsto la conversione del suo capolavoro a 16 bit sul piccolo grande C-64... NdSH), bensì la Flair ad acquistarne i diritti per poterlo convertire.

Ma veniamo alla storia: Elvira, dopo il macello che è successo con il suo castello (ricordate Mistress Of The Dark?), ha deciso di venderlo, come cimelio di famiglia, ad un vecchio babbione miliardario di nome Paul Bovasfeller, per ricavarci un po' di grano ed entrare così nel mondo del cinema. Difatti, dopo aver fregato il vecchio bab... (arrggh!)...ehm onesto brav'uomo, Elvy si è comprata uno studio cinematografico nei pressi di Salem (una ridente cittadina infestata da streghe e vampiri nei pressi di Boston, o almeno credo... NdSH) e si è trovata un fidanzato (vecchia marpiona...), che poi sarei io.

Ops, è vero non mi sono ancora presentato! Be' la -

1

2

3

1- Bello lo studio che ha comprato la mia ragazza, eh?

2- Di qui deve essere passato il mio fido Bobby...

3- Oh! Ecco Bobby...

4- No!!! Bobby, quante volte ti ho detto di stare a cuccia!

5- Oooh Issa! Oh Issa! Fare un po' di pesi mi rimetterà in sesto...

Paolo

Bhè, state ancora leggendo la recensione? Bravi, bravi, fate bene a studiare. E come compito a casa, vi assegnamo il seguente: andare dal macellaio di fiducia, ordinare quattro kili di Elvira e gettarvi a capofitto in una delle adventures più massicci che ci sia mai capitato di vedere sullo schermo del 64. La grafica è semplicemente meravigliosa, con tante schermate una più bella dell'altra, il feeleng "horror" del gioco è incredibile e passarà davvero parecchio tempo prima che riuscirete a risolvere tutti gli enigmi che il gioco vi mette davanti. Forse l'unica pecca dell'intera realizzaione è rappresentato dal sonoro che... non c'è, ma davvero non ha la minima importanza: ciò che conta è l'immedesimazione e la sensazione di oppressione che un gioco di questo tipo deve dare. Ok, ci riesce. Devo aggiungere altro? Correte a comprarlo!!

danzato di Elvira. Mi piace molto girare di notte e dormire di giorno (e non si era capito, mi domando solo chi è quell'imbecille che sta scrivendo questa roba, NdSH...) (o l'altro beota che ficca note dappertutto NdP), nonché bere tanta Sanguinella e succo di pomodoro (ma allora sei proprio rincitrullito!! NdSH). Ma forse sto divagando, meglio tornare quindi su

Meraviglioso!!! Ho passato un'ora attaccato al video prima di aprire il cancello!! Non che io sia una cima (e il fatto del cancello lo dimostra) ma gli enigmi di questo adventure sono davvero... enigmatici!! Comunque, una volta entrati nella mentalità del gioco, ci si diverte che è un piacere. Non posso fare a meno di consigliarlo, anche perchè i giochi belli per C64, purtroppo, sono in via di estinzione (come i Panda) (Giancarlo, sii serio, una volta tanto. E non essere così catastrofico... NdP) (e come faccio?)

4

c'erano, dove cavolo erano finite? Bho? Provo ad entrare, ma il cancello è chiuso. Magari guardando nella guardiola trovo qualcosa di utile, che ne so, le chiavi per fare un esempio. Maledizione! La porta è chiusa. Ma cosa sta succedendo dentro lo studio (da fuori da una finestra, si scorgono movimenti alquanto sospetti...)? Forse Elvira è in pericolo, e adesso che faccio? Potrei provare a scassinare la porta, ma ho bisogno di qualcosa per riuscirvi. Aspetta un po' cosa vedo là per terra?

6- Scusi? E' per di qua il centro "Perdi quaranta chili in due minuti"?

7- Ehm! Scusate, ma ieri qualcuno ha messo del Guttalax nel mio aperitivo...

8- Eh! Sì, deve essere qui il centro dietetico...

9- Credo che Elvy non si dispererà troppo se vado a salvarla con qualche oretta di ritardo... mmmh!!!

sciatemelo fare, sennò vi sembrerà di stare a parlare con un muro per tutto il tempo che dovremo stare qui a conversare. Dunque, mi chiamo Shintaro O'Vampir (e non venitemi a dire che sembra il nome di un lassativo, né quello di un pizzaiolo, perché è una vita che me lo ripetono tutti...) (infatti mi ricorda da molto vicino il nome di uno scaricatore di porto giapponese che ho conosciuto quest'estate al mare... NdP) e, come già detto, sono il fi-

5

quello che c'è in programma stasera. Dunque, alle otto e trenta su Canale Tre trasmetteremo il film d'horror Elvira II - The Badly Review - ...ehm, chiedo scusa. Volevo dire che stasera avevo un appuntamento con Elvy allo studio per aiutarla a girare alcune scene del suo nuovo film, ma quando sono arrivato qualcosa, non mi ha convinto: le guardie che dovevano essere al cancello non

6

Dunque, visto che questo scemo ha finito (ma da dove cavolo è spuntato? NdSH) posso cominciare col raccontarvi qualcosa del gioco. Allora, Elvira II è

7

8

9

vista in soggettiva, in cui voi impersonate quel beota di Shintaro. Il vostro compito è quello di salvare Elvira da qualcosa o qualcuno di ancora non ben definito. Per fare ciò non dovrete solo risolvere una quantità di puzzle così grande da far sembrare quelli contenuti in Maniac Mansion pochi a confronto, ma, come in tutti gli adventure di questo genere, dovrete anche combattere contro tanti bei mostriciattoli sfruttando sia delle armi che dei potenti incantesimi, messi a vostra disposizione dagli ultimi utilissimi insegnamenti della vostra "formosa" amica.
Ma andiamo con ordine. Oltre a spostarvi per lo schermo, usando le frecce direzionali verdi che vedrete sulla vostra destra, potrete sia esaminare gli oggetti che troverete in giro (trascinandoli prima nella finestra dell'inventario e poi clickando su di esso e quindi su quella ESAME) che prenderli (clickando prima sulla finestra che rappresenta la valigia, in alto a destra, e poi su quella inventario), parlare con le persone che si dimostreranno amichevoli nei vostri confronti (clickando sull'icona a forma di bocca che comparirà opportunamente) e fare tante belle magie (alcune già disponibili, altre invece da poter preparare con l'aiuto del libro degli incantesimi). Ovviamente fare palle di fuoco o lampi o qualsiasi altro tipo di magia comporta un consumo di energie, quindi occhio a sfruttarle a dovere (con un po' di parsimonia, piripicchio! NdGeimsTonn).
A sinistra dello schermo è rappresentato lo status del vostro corpo (un bel corpicino umano, tutto rosso sangue! NdShintaro) (è proprio un beota di vampiro, NdSH), con sei indicatori di energia diversi, mostranti le sei parti in cui è diviso il vostro corpo (testa, spalle, braccio destro e sinistro, gamba destra e sinistra). Se uno di questi indicatori scende a zero comporta naturalmente o la morte (per quello della testa) o l'inabilità di uno degli arti (dipende da quale indicatore è stato azzerato). All'inizio del gioco ovviamente cominciate in condizioni ottimali e, man

10- Non ho più dubbi: il centro dietetico è proprio qui!

11- Ma... Bobby che ti è successo?

12- Se mi baci diventerò uno splendido principe...

13- Buonasera signorine, come sta la padrona di casa?

14- Bobby!!! Finalmente, dove cavolo ti eri cacciato? Ma sei tu?! Aarrgh!

15- Lo zio Franky! Ma hai una brutta cera, come mai?!?

10

Stupendo, veramente stupendo. Non ho mai visto, in tutta la storia del Commodore 64, un'avventura di questo calibro. La grafica è definita e colorata come avevo visto solo in Simbad and The Trone Of The Falcon, i puzzle da risolvere e tutte quelle situazioni imbrigliate classiche solo degli adventure per PC ci sono tutte. Il sonoro è OK, è vero, ci sono solo i beep funzionali e non c'è una colonna sonora, ma tale mancanza non si è fatta sentire (d'altronde la vostra attenzione è attratta da ben altro). La longevità c'è tutta, sono la bellezza di quattro dischetti a doppia faccia, e per finirlo vi ci vorrà tanto di quel tempo che avrete la barba lunga due metri e mezzo quando giungerete alla sequenza finale. Unico problema sono i caricamenti, ma per gli avventurieri portar pazienza è una qualità necessaria...
Deve essere vostro, assolutamente!!!

11

condizioni ottimali e, man mano che procedete con gli scontri uomo (bè si fa per dire, NdSH) vs. mostro le vostri condizioni peggioreranno.
Durante la fase di combattimento verranno attivate due icone (tra l'altro già presenti sullo schermo, ma inutilizzabili): una d'attacco e una di difesa. La prima permette di sferrare colpi utilizzando l'arma che più vi aggrada tra quelle che possedete (ricordo che sin dall'inizio avrete la spada, modello bignami due metri per uno, di Elvira), nonchè di saltare, per evitare i cosidetti "colpi bassi", mentre la seconda vi permette di pararli (i colpi).
Appena sopra lo status è situato un cuoricino palpitante che, come da copione, rappresenta il vostro stato di tensione (occhio all'infarto...) man mano che vi cimentate in circostanze pericolose. Cioè, se siete in pericolo (c'è un mostro nelle vicinanze, o qualcos'altro del genere) il battito cardiaco è elevato, e appena lo superate il ritmo torna regolare.
Tornando invece agli incantesimi da preparare, dovrete ovviamente avere in mano il libro di Elvira per poter appunto sapere quali sono gli ingredienti esatti.... ma forse sto divagando, e del resto tutta questa roba la trovate sul manuale. Meglio lasciare spazio ai commenti, cominciando ovviamente dal mio....

12

13

14

15

Bello bello
Capito il concetto?

PRESENTAZIONE 93%

La confezione è molto bella, il manuale è chiaro, completo e in Italiano. Ci sono anche le curve di Elvira che parlano chiaro, che volete di più?

GRAFICA 98%

Definita, chiara, colorata e l'effetto horror è reso alla perfezione. Non ne vedevo di questa qualità da molto tempo.

SONORO 65%

I beep, funzionali e niente di più. Non pesa assolutamente per il resto del gioco.

APPETIBILITA' 97%

Un'avventura con i "controfiocchi", valida per chiunque possegga un C-64.

LONGEVITA' 96%

E' fatta così bene che vi terrà incollati allo schermo finchè non l'avrete finito, e vi assicuro che ce ne vorrà di tempo...

GLOBALE 99%

Il voto è puramente simbolico, per far capire che quando qualcuno ci si mette d'impegno ecco cosa è in grado di fare il piccolo di casa Commodore. Il voto vero sarebbe stato comunque novantacinque...

64 CDS SOFTWARE cassetta

Football Fortu

Questa volta, miei fidi discepoli, ci troviamo davanti ad un ibrido. E' un gioco per computer o no? Beh, se volete sapere la risposta continuate a leggere, altrimenti continuate a leggere lo stesso sennò vengo a casa vostra con un VCS 2600 e vedete che trattamento ho in serbo per voi...
Scherzi a parte direi di iniziare subito col descrivere che cos'è questo "coso". Football Fortunes II non è altro che un gioco manageriale-calcistico, che anziché essere strutturato totalmente su computer o totalmente su di un tavolo, in stile gioco di società, sfrutta entrambe le caratteristiche per portare nel mondo del divertimento qualcosa d'innovativo. L'unico rischio che un tipo di gioco come questo corre è quello di non essere né così né pomì (lo so che come paragone fa schifo, ma che ci volete fare se quando dico:"né carne né pesce" mi viene in mente "Mary per sempre" nonché tanta voglia di ammazzare qualcuno?! NdSH), ma tranquilli! noi (i Bug-busters: Io, BDM e Paolo, NdSH) siamo qui per svelare qualsiasi mistero che circonda FFII.
A questo punto direi di proseguire con quello che troverete dentro la scatola

```
Gate Receipts - £ 40,000
Cambridge      2   1   Motherwell
Gate Receipts - £ 40,000
St Johnstone   1   1   Bova's Team
Gate Receipts - £ 40,000
Falkirk        1   2   Ipswich
Gate Receipts - £ 40,000
Sheff Utd      1   2   Wolves
Gate Receipts - £ 40,000
Swindon        3   36  INTER
Gate Receipts - £ 40,000
press space
```

Chissà perché non mi convince! Come ho scritto nella recensione FFII rischiava di essere un ibrido, e così è stato. Come boardgame vale meno di zero visto il materiale contenuto e come gioco manageriale su computer è una variante valida esclusivamente per ragazzini e non per fanatici (almeno a mio parere). Non sono un tifoso sfegatato, ma il calcio lo seguo e se la mia squadra del cuore perde, beh mi dispiace alquanto. Tornando a Football Fortunes II, non so che dirvi, fosse stato fatto con le squadre italiane e con tutti i veri nomi, forse m'avrebbe attratto un po' di più. Così com'è, a mio parere non ne vale l'acquisto.

```
Brackets indicate TEMP players.
WHITE figure is TEMP's normal rating.
YELLOW figure is TEMP's current rating.

Player 1 - Shin

Keeper rating (1=0:2/3/4/5=1) ?
Mi dispiace, non ho studiato...
Ignorante! Non hai fatto le espressioni
di compito...
```

10,000

```
IL GIOCO E' IN BASIC!!!
30 data"Man Utd","Juventus","Monaco","E.
Frankfurt","R S Belgrade","Ath. Madrid"
32 data"Aberdeen","Arsenal","Chelsea","C
oventry","Hearts","Leeds Utd","Norwich",
33 data"Liverpool","Man City","Tottenham"
"Rangers","Sheff Wed","Celtic","Crystal P
34 data"Aston Villa","Everton","Hibernian"
,"Dundee Utd"
break
ready.
35 data"Nottm Forest","Notts Co","Oldham
Ath.","Q.P.R.","West Ham","Wimbledon"
```

nes 2

pedine. Come in ogni videogame che si rispetti troverete un dischetto per giocare ed un libretto d'istruzioni.
Come in

una volta che sarete entrati in possesso di questo simulatore.
Come in ogni boardgame che si rispetti dentro troverete una tavola (di cartone... certo che deve essere l'ideale per cenarci sopra in sei, NdSH) rappresentante un percorso da portare a termine in stile Monopoli e al suo centro un bel campo di calcio; troverete anche le banconote per la gestione dei vostri introiti finanziari, le player-card, le trophy-card e le immunity-card (che serviranno durante il gioco) e le

Season in Progress
1) Display Next Fixtures
2) Input and Play Next Fixture
3) Display League Table
4) Display Next Selection Problem Card
5) Display Next Managers Luck Card
6) Display All League Tables
8) Throw the Dice
0) Display Current Points Table
Make Selection (0-9)

ogni boardgame fatto con i piedi troverete la sopracitata tavola di dimensioni ridotte e cartoncino ultra-leggero, come pedine i soliti dischetti colorati che ci perseguitano da quando avevamo tre anni e giocavamo al "gioco delle pulci", come soldi i foglietti

Mah, direi che la mia faccina "indecisa" è decisamente appropriata per questo -chiamiamolo- gioco. In effetti non mi sembra una grande idea. Se un gioco da tavolo nasce come tale, ha già poco senso convertirlo, a meno che non si possa giocare in due, e l'altro sia il computer. E così il giocatore ha comunque la possibilità di divertirsi. Ma scrivere un gioco (tra l'altro in BASIC. AAARGH! Per cambiare i parametri del gioco è sufficiente un bel colpetto sul tasto Runstop, un list e tanta fantasia con le linee data... NdP) dove praticamente il computer non fa un bel niente, non mi sembra una mossa troppo indovinata. Se poi aggiungiamo che a me i giochi manageriali non sono mai piaciuti... Decisamente poco appetibile.

Anche se a Shin non fa piacere come espressione, bisogna ammettere che Football Fortunes II non è "né carne né pesce". Innanzitutto, non si può definire un vero videogioco: il computer non fa altro che prendere le parti di un ipotetico giocatore "esterno" all'azione, fa i conti per i giocatori, sceglie i vari imprevisti in stile Monopoli, decide i risultati delle partite: insomma, non fa quasi niente. Fosse il Monopoli, potremmo dire che fa la parte della banca. Come boardgame, non è nemmeno un granché: l'aspetto grafico del materiale e del piano di gioco è decisamente scadente (anche se in effetti non vuole dire necessariamente molto), le regole non sono illustrate in maniera chiarissima ma perlomeno non sono tante e, come già detto nella recensione, sono completamente in inglese (e nemmeno molto semplice, ne abbiamo la prova...). Devo anche ammettere di non essere molto attratto dall'argomento calcistico del gioco - figuriamoci poi così manageriale - anche se questo potrebbe essere un fattore d'interesse per molte persone, nonostante gran parte del fascino vada perso con la presenza dei giocatori inglesi e non italiani. Quello che ne penso io veramente? Non mi sono divertito e non mi ha interessato, ma per gli appassionati (e non sono pochi) del genere potrebbe rappresentare una valida alternativa al solito gioco manageriale. Fate un po' voi...

Division - 3
League Table

Team	Pld	W	D	L	GF	GA	PTS
?SHIN TEAM	1	1	0	0	3	0	3
Sheff Utd	1	1	0	0	2	1	3
Ipswich	1	1	0	0	2	1	3
Wolves	1	0	1	0	2	2	1
St Johnstone	1	0	1	0	2	2	1
Falkirk	1	0	1	0	2	2	1
Southampton	1	0	1	0	2	2	1
Muori Spina	1	0	1	0	1	1	1
Motherwell	1	0	1	0	1	1	1
Swindon	1	0	0	1	1	2	0
Cambridge	1	0	0	1	1	2	0
HARD CAFE'	1	0	0	1	0	3	0

press space

in stile "cartaleggerissima" più squallida che mai ed infine come carte-gioco (player card, trophy card e immunity card) delle mini

final scores
division 3

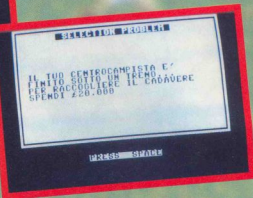
Falkirk	2	St Johnstone	2
Motherwell	1	Muori Spina	1
Swindon	1	Ipswich	2
HARD CAFE'	0	?SHIN TEAM	3
Sheff Utd	2	Cambridge	1
Southampton	2	Wolves	2

press space

carte di quattro per due (centimetri). E come in ogni videogame fatto con i piedi il manuale è di sole otto paginette in "only English".
Ma veniamo allo scopo del gioco (per le regole e tutto il resto vi rimando al manualino...hi! hi! hi!)
Si gioca da due a cinque giocatori, ognuno deve immettersi nei panni di un manager di una squadra di calcio e condurla attraverso una o più stagioni, partendo dalla terza divisione inglese sino ad arrivare alla prima e vincere lo scudetto, partecipando ovviamente alla coppa di lega e a quelle europee.
Il definitiva è una specie di variante del Monopoli con un tracciato da percorrere e tutto quello che caratterizza un torneo e una squadra di calcio: partite di campionato e di coppa, forza di ogni singolo giocatore, incassi vari, allenamenti, contratti con gli sponsor, finanziamenti da parte della banca, infortuni dei giocatori, ecc ecc. Per la parte fatta dal computer leggetevi il commento di Marco, è scritto tutto lì...

League Fixtures
Division - 3

Southampton	v	Crying Fist
Cambridge	v	Motherwell
St Johnstone	v	Bova's Team
Falkirk	v	Ipswich
Sheff Utd	v	Wolves
Swindon	v	INTER

press space

PRESENTAZIONE 60%

Bella la scatola, con tanto di tavolozza per giocare e pedine varie. Peccato che il gioco sia programmato interamente in basic...

GRAFICA NP

Non esiste assolutamente, quindi non è valutabile.

SONORO NP

Idem come sopra

APPETIBILITA' 49%

L'unica cosa che invoglia a giocarlo è la scatola

LONGEVITA' 70%

Però a qualcuno potrebbe piacere, visto che la parte audiovisiva, in questo genere di giochi, non conta poi tanto.

GLOBALE 56%

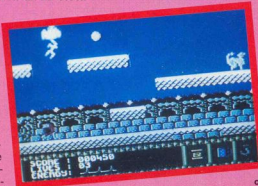
Un gioco da tavolo manageriale, che non si forgia di una bella realizzazione. Peccato. Ma agli appassionati può piacere...

64 ZEPPELIN

a

TAI-CHI TORTOISE

Con un nome così non ci si poteva che aspettare un gioco di arti-marziali.
Aspettate comunque a tirare delle conclusioni affrettate perché il bello viene ora: il TAI-CHI è un'antica arte marziale originaria del Giappone (o giù di lì); le caratteristiche salienti di questa disciplina sono la potenza d'attacco e la rapidità; come tutte le arti che si rispettino il Tai-Chi richiede parecchi anni di pratica e, dato che l'essere più longevo della terra è la tartaruga perché farsi sfuggire l'occasione di dedicare un gioco a entrambe le cose (cioè il Tai-Chi e le tartarughe)?.
La storia narra di un certa testuggine (per i poco informati questo termine è identifica una razza particolare di tartarughe) che, stufa di essere considerata lenta e stupida, decide di applicarsi a questa arte marziale; dopo anni di insegnamento l'insolito (e antipatico) animale riuscì a diventare un vero e proprio maestro in quest'arte. Il proverbio dice "impara l'arte e mettila da parte" ma la buona (e vecchia) tartaruga non la pensava così: bisognava trovare qualcosa da fare...
Due settimane dopo l'occasione si presentò: un certo Ratatoui invase la città natale del nostro eroe; il pretesto per combattere adesso c'era, bisognava soltanto cercare l'infamone e picchiarlo a sangue.
La trama purtroppo non c'entra assolutamente niente con il gioco vero e proprio che, per quanto ho potuto vedere, non è altro che un arcade adventure con raccolta e uso di oggetti; potrete infatti raccogliere fino a tre oggetti che andranno utilizzati al posto giusto e nel momento giusto.
Perché state continuando ancora a leggere? Passate subito al commento!!!

c

A prescindere dal fatto che odio le tartarughe quasi come Giancarlo odia le rondini, questo gioco Zeppelin fà veramente pena; lo schema di gioco è insulso: un biechissimo arcade adventure che non aggiunge niente al panorama software del buon vecchio C64; la grafica é blocchettosa, lo schema di gioco è troppo inflazionato e in generale la realizzazione tecnica non raggiunge gli standard attuali.Dimenticavo,l'unica cosa che si salva è il sonoro realizzato discretamente.

a) Ma dove diavolo sono i ninja?

b) ... nel blu dipinto di blu...

c) In alto alla vostra sinistra potete vedere la famigerata "Nuvola dell'impiegato"

b

PRESENTAZIONE 54%
Appena sotto la media

GRAFICA 31%
orrendi gli sprite e fondali a dir poco monotoni

SONORO 70%
Carino...

APPETIBILITA 60%
Potrebbe affascinare solo i fanatici di Arcade-adventure

LONGEVITA 53%
Ma molti rimarranno delusi

GLOBALE 57%
Non mi stancherò mai di ripeterlo: odio le tartarughe!!!

SUPER MONACO G.P.

64 KIXX

La mia vita è sempre dipesa dalle automobili: dopo aver ricevuto in regalo un vecchio modellino la mia passione è esplosa letteralmente. In tenera età mi regalarono una Ferrari Testarossa decapottabile con tanto di optional compresi nel prezzo (il più bello dei quali si chiamava Crissy). Dopo pochi anni la suddetta auto fece una brutta fine (avete presente una discesa e una macchina in folle senza freno a mano? bhe so che è difficile da credere ma è successo proprio così) e così fui costretto a comprarmi una misera Ferrari F40 sempre con i soliti optional (il più bello rimane comunque sempre la solita Crissy). Con questa macchina mi divertii un sacco e feci mangiare la polvere a un beota che si stimava solo perché possedeva quell'insulsa macchinetta chiamata Porsche (e meno male che non c'ero anche io con la mia Uno, se no vi avrei fatto mangiare tanta di quella polvere... NdP)!!! Il tempo passò inesorabilmente e arrivò il momento di trovare un lavoro per mantenere la macchina, la casa, e il solito optional (Crissy): chiusi nel garage il mio bolide rosso e affidai le chiavi al mio maggiordomo Shin il quale mi assicurò di tenere la macchina al sicuro da tutti i malfattori milanesi (avevo dimenticato che Shin non è di origini milanesi). Dopo mesi e mesi di ricerche mi arruolai nella Polizia e; più precisamente, nel reparto narcotici (lo so, è un lavoro duro ma qualcuno lo deve pur fare!!!) dove mi affidarono una fiammante automobile dotata, come ormai era ovvio, di tutti gli optional possibili e immaginabili (il più brutto dei quali si chiamava James). Rimasi fuori casa per tantissimo tempo, arrestai criminali e malfattori in generale per moltissimi anni fino a quando, stufo del lavoro e dell'ormai troppo citato optional, me ne tornai a casa. Appena varcata la porta scoprii von mio vivo dispiacere che Crissy era scappata con Shin e che la mia F40 non era più nel box; dopo mesi di ragionamento mi sfiorò l'idea che forse la macchina non era stata rubata da dei malfattori ma bensì dal mio fido maggiordomo Shin (ma quale incredibile deduzione. Ma come avevi fatto ad arrestare tutti quei criminali? NdP). Cosa fare? Le scelte erano pochissime: da una parte potevo cercare Crissy e Shin che se l'erano filata con la mia F40 (io senza macchina non sono mai riuscito a vivere) oppure potevo continuare a lavorare per la polizia; beh, sapete che ho fatto? Niente di tutto questo, decisi di contattare il mio vecchio amico Paolo, gesto-

di una scuderia di automobili di Formula uno; dopo un po' di trattative riuscii a convincerlo che io potevo essergli d'aiuto per riportare in luce la sua "azienda". Detto fatto, cominciai a gareggiare e, con mio vivo piacere, riuscii presto a blastare tutti i miei concorrenti e a farmi un nome nel mondo delle corse automobilistiche; rimaneva però ancora un problema: odiavo Shin per avermi rubato Crissy ed ero incavolato marcio con quest'ultima per avermi usurpato della Ferrari. Non mi arresi e, tra una gara e l'altra indagai e scoprii che anche Shin era un appassionato di auto come me; non mi arresi e una volta individuato il ladro di ragazze (e sottolineo anche di auto) decisi, vista la mia indole romantica, di sfidarlo a singolar tenzone. La decisione della prova da affrontare era ardua ma, sfruttando le mie innate capacità intellettive, riuscii dopo sole cinque settimane di ragionamento a trovare una sfida che andasse bene per entrambi: la gara automobilistica. Shin nel frattempo era diventato molto abile nella guida e non ebbe problemi ad accettare la sfida, ma anzi si fece avanti per gareggiare non in una classica corsa "uno contro uno", besì nel campionato di mondiale di Fl. Visto il mio amore per le auto (e la mia innata eperienza al volante paragonabile (molto lontanamente NdMAX) a quella di Max) accettai e il match ebbe inizio. Prima dello "Start" decisi il tipo di cambio che la mia macchina avrebbe dovuto utilizzare (automatico, a quattro o sette marce) e poi via, le piste di tutto il mondo non stavano aspettando che me...

Super Monaco Gp è stato realizzato dagli stessi autori di Turbo out run e Chase Hq II ma purtroppo ho notato che, sebbene lo scrolling sia della stessa fattura dei precedenti, il gioco è stato curato meno sia dal punto di vista grafico che da quello sonoro. La giocabilità è comunque buona e la longevità è molto alta grazie anche alla possibilità di selezionare il tipo di cambio (se poi aggiungiamo che le piste non sono certo due!). Se vi piacciono i giochi di corsa non perdetevi questo SMGP, se invece siete un po' più pignoli cercate di procurarvi Turbo out Run o Chase HQ II. Ho detto tutto.

PRESENTAZIONE 75%

Carina la schermata di presentazione e multiload nella norma

GRAFICA 85%

Scrolling veloce e grafica ben definita; peccato per la poca roba su video (non ci sono più le gallerie di Turbo Out Run)

SONORO 70%

Discrete le musiche ma effetti sonori veramente brutti

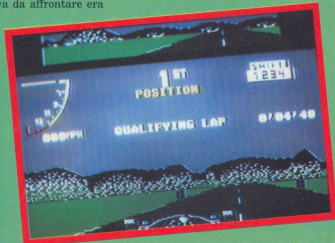
APPETIBILITA 90%

Bhe, è sempre un gioco della Probel!!

LONGEVITA 85%

Forse rimarrete un pò delusi ma comunque è sempre un budget

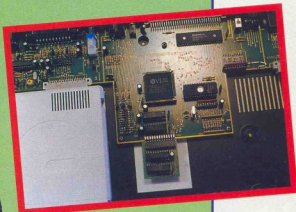
GLOBALE 89%

Meno curato ma comunque valido

ED E' SAM!!

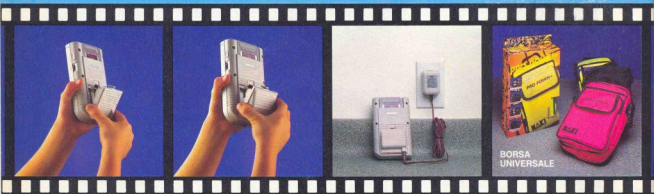
Se ne parlava da una vita, ancora prima che la Commodore ci facesse stare tutti in pensiero con il suo C65 morto, sembra, ancora prima di nascere. Ebbene, il superspectrum con possibilità tecniche da 16-bit, è finalmente giunto in Italia, un po' in sordina a dire il vero, ma a noi di Zzap! una cosa come il SAM COUPE' non poteva certo passare inosservata. Come potete benissimo osservare dalle fotografie, il SAM ha completamente abbandonato il colore nero, per allinearsi allo stile dei computer più recenti.
Una volta aperto il SAM, ci accorgiamo che il cuore del sistema non è più il classico processore Z80 che ci ha accompagnati per tanti anni, bensì un più veloce ed affidabile 784OOB, naturale evoluzione del precedente, ma sempre ad 8 bit. A questo punto qualcuno di voi avrà già storto il naso: ma che senso ha immettere sul mercato di oggi una nuova macchina ad 8 bit? Bhè, evidentemente la Silicon Valley, incoraggiata dalle prestazioni di console come il PC Engine (un altro 8-bit eccellente) ha ritenuto possibile il successo della sua ultima creazione, dotandola di processori dedicati in grado di dar battaglia anche ad Amiga ed Atari ST: tre coprocessori affiancano quello principale, portando la velocità totale del sistema a ben 6 Mhz (nelle versioni più potenti, ad 8). La RAM di sistema parte da 256 Kb per arrivare ad un megabyte e mezzo, la grafica arriva a ben 512 per 192 pixel ed i colori disponibili cambiano a seconda della versione della macchina. Comunque, partono da un minimo di 16 per arivare a 2048. Grafica e sonoro, quindi, non sono certo stati sprecati, e dando un occhiata veloce alla tabella tecnica pubblicata qui vicino non si può non rimanerne allibiti. Tuttavia, permane un dubbio fondamentale: la macchina sarà supportata da un software adeguato? O sarà costretta ad accontentarsi di quel (poco) software che ancora produco-

COME SEI BELLO NUDO!!!

(ovvero un'occhiata maliziosa alla scheda madre del SAM)

1) Chip Custom VLSI ASIC 10000 (ULA gestione grafica)
2) Chip Gold Star Z84OOB
3) Chip ST 8914 (ROM 32k)
4) Chip Philips SAA 1099 (audio)
5) Chip Motorola MC1377P (video)
6) Chip NEC D424256C (RAM 128k x2)
7) Come sopra ma espansione
8) Ultra Slim Citizen 3,5" Disk Drive da 78O K
9) predisposizione secondo drive

no per lo Spectrum, di cui mantiene la compatibilità? Noi abbiamo dato un'occhiata furtiva a Prince of Persia in versione SAM e ne siamo rimasti sconcertati: è praticamente indistinguibile dalla versione Amiga. Bhè, speriamo che tutto vada bene. In ogni caso, se il SAM avrà successo, sarà certamente accolto dalle auree pagine di Zzap!.

Per Qualsiasi ulteriore informazione: CMC SinClub, via Rossini 18, 24030 Presezzo (BG). Tel 035 - 462825 oppure 460817 (solo per comunicazioni urgenti).

	SAM 256	SAM 512	SAM512+
CPU:	Z8OB - 8 bit	Z84OOB - 8 bit	Z84OOB - 8 bit
CLOCK:	6 Mhz	6/8 Mhz	6/8 Mhz
Co-PU:	Motorola MC1377F	Motorola MC1377F	Motorola MC1377F
	Philips SAA 1099	Philips SAA 1099	Philips SAA 1099
	VLSI ASIC 10000	VLSI ASIC 10000	VLSI ASIC 10000
	-	-	MGT custom Kchip
RAM:	256 Kb 1OO nS	512 Kb 80 nS	1,5 Mb Super Fast
ROM:	32 K V2.0	32 K V3.0	32 K V3.0
Grafica:	512x192 16 colori	512x192 128 colori	512x192 2048 colori
Sonoro:	6 canali stereo	6 canali stereo	6 canali stereo
	9 ottave	9 ottave	9 ottave
Prezzo:	£ 492000	£ 585000	£ 850000

GIOKANDO E' TORNATO...

E VUOLE TE

GIOKANDO '92

2° Happening del Gioco per Adulti

5•8 Novembre 1992

Spazio MilanoNord - Milano

Due Sale cinema per proiezioni non stop di film legati al gioco • Una mostra unica nel suo genere sulle macchine da gioco degli anni '30-'50 • Videogames a gettoni e macchine libere per i più intriganti programmi-gioco sul mercato • Tornei di giochi noti e nuovi, con premi inimmaginabili • Cacce al tesoro radiocondotte • Squizz • Dungeons & Dragons Living • Giochi gialli fra il pubblico • La bottega dell'inventore e dell'usato • Panini e birra del mitico "Ore Felici"

E altre decine di fantastiche sorprese...

Con la collaborazione di: la Repubblica • • 3M Italia

ORARIO

Giovedì 5 Novembre 14.00-20.00
Venerdì 6 Novembre 14.00-24.00
Sabato e Domenica 7-8 Novembre 10.00-24.00

SPAZIO MILANONORD

Via Pompeo Mariani, 2 - 20128 Milano
• M1 Precotto (Linea Rossa)
• M2 Cimiano (Linea Verde) • Autobus 44

Segreteria Generale: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330 - Telex 313627

TUTTI CIUCCHI CON BOVABYTE

(La rivista che ti fa bere il cervello)

Come promesso, abbiamo in serbo per voi un incredibile special sui coin op dimenticati dalle riviste normali. Lo troverete girando pagina. Intanto sollazzatevi con il secondo episodio delle avventure di Geims Tonn. Come andrà a finire? Lo saprete sul prossimo numero!

SPORT

AL DI LA' DELLO SPAZIO E DEL TEMPO

(a cura dell'esimio professor Maranzanoli Acceche John)

Amati lettori, benvenuti all'angolo demen-sportivo che ritorna alla grande dopo un mese di profonda meditazione. Essendo stato accusato dai miei innumerevoli estimatori di aver parlato, in precedenza, di sport particolarmente violenti, con questo numero cambiamo rotta. Perleremo, infatti, di un'attività sportiva nata per tutte quelle persone che non sanno giocare a calcio, ma che tuttavia non sanno fare a meno dell'amata sfera di cuoio. I principali fruitori di questa nuovissima attività sportiva, sono i cosiddetti "piedi a Banana", cioè quelle persone che volendo scagliare la palla verso la rete avversaria, la spediscono direttamente su Marte. Quindi, per venire incontro alle pretese di tali individui, la FIPS (Federazione Internazionale Piedi Storti), organizza ogni 4 anni a Footstort il FOOTSTORT FOOTBALL TOURNAMENT. Per entrare meglio nella mentalità di tale sport, passiamo alla descrizione delle sue regole. Prima di tutto bisogna giocare in un campo sufficientemente grande (minimo 3 anelli), per impedire che la palla ne fuoriesca troppo spesso. Il gioco vero e proprio si svolge ponendo la palla sul dischetto del rigore, quindi ogni giocatore a turno dà sfoggio della propria abilità. I punteggi vanno così distribuiti:

1) 51esimo spettatore della curva sud del primo anello: 250 punti.
2) 74esimo spettatore della curva sud del secondo anello: 250 punti.
3) 102esimo spettatore della curva sud del terzo anello 500 punti
4) fuori campo: 1000 punti
5) goal: -1000 punti.

Il vincitore del FFT viene premiato con l'ambitissima Banana d'Oro. Buon divertimento a tutti.

La Scheda Del Futuro

THE BREADSTICK CRACKERS

(a cura di Andrea Lanza)

Molti di voi sicuramente sanno che per i computer a 16-bit esistono un gran numero di schede in grado di potenziare la macchina a cui sono collegate, mentre per gli 8-bit non esiste nulla di simile. Ma ora è finalmente presente una scheda grafico-sonoro-acceleratrice per C64, si chiama "The Breadstick Crackers" ed è prodotta dalla White Mulin di Cusano Milanino (già, ed immagino sarà caratterizzata da una pubblicità televisiva particolarmente cretina, in cui una tipica famigliola da film di Walt Disney si siede attonita davanti ad un C64 super carrozzato, vero, Andrea? NdP). Essa accelera il Commodore di ben 28000 volte e 3/4, permette l'uso di 2000000 di colori da una palette di due miliardi ed ha, per finire in bellezza, un chip (dis)integrato per la gestione di ben 112 voci in superstereomonohifi. Il cuore della scheda è un PINTEL 128086, l'unico processore col motorino d'avviamento per una migliore resa sul bagnato, asciutto, umido, bagnomaria e risciacquo in acqua fredda. Inoltre è interessante notare che la scheda ha totale compatibilità con tutti i computer e le console esistenti e futuri (come la Kamikaze, del resto), e che trasforma il vostro datassette in un velocissimo drive da 3.5" (caspita, a giudicare dal nome della scheda, pensavo che lo trasformasse in un comodissimo tostapane NdP), senza contare che è collegabile a tutti gli elettrodomestici oggi esistenti. Per ulteriori informazioni, scrivete a:

White Mulin
Via della Fetta Biscottata Nr 00
Cusano Milanino (MI)

E LA BOVAPIGNATTA CONTINUA A BOLLIRE

Urca! Più si va avanti, e più il pensiero bovabytiano sembra destinato ad allargarsi, queste pagine si fanno decisamente strettt... Aiut! Soffoco! Ah, grazie, i miei sali! Bene, dicevamo: in questo box che assume sempre di più le prerogative di un editoriale, non possiamo fare a meno di ricordare a tutti il fantasmagorico concorso "Coi Bovas Non Si Vince Niente": avete ragionevolmente tempo fino a metà del mese per spedirci le vostre recensioni per la console Kamikaze (massimo due pagine di foglio di quaderno, foto incluse) e la migliore sarà pubblicata nell'angolo di BovaByte di Gennaio. Intanto stiamo contattando il campione mondiale di "Arrampicaggio Sociale nella Toilette" per una fantasmagorica intervista (eh, non sempre si possono avere artisti del calibro di Tony Reale...), e chissà quante altre cose....

I Sensazionali Special di BovaByte:

COIN OP SNOBBATI DALL'INFORMAZIONE

Abituati come siamo a giocare al bar Street Fighter II o Galaga, siamo portati a dimenticare tutta una serie di giochi elettronici a gettone che, tuttavia, sono entrati ormai perentoriamente a far parte della nostra vita di tutti i giorni. Ne facciamo uso molto spesso, e ciononostante, mai nessuna rivista ne aveva parlato prima. Come sempre, noi Bovas, dopo un'attenta analisi del mercato, abbiamo deciso di parlarvene per primi.

DISTRIBUTORE AUTOMATICO DI BEVANDE CALDE

Atrimenti conosciuto ai più come "Macchinetta del Caffè", è dislocato un po' ovunque: nelle scuole, negli uffici, nei cinema... Lo scopo del gioco è quello di ottenere, in cambio di un gettone sempre troppo costoso, una bevanda calda a scelta. E' un po' come una slot machine. Se il giocatore riesce ad ottenere bicchierino, bevanda in polvere, acqua calda, zucchero e cucchiaino, ha vinto. Generalmente, però, uno di questi elementi manca sempre, provocando le ire del giocatore.

DISTRIBUTORE AUTOMATICO DI BEVANDE FREDDE

Dal look molto più simile ad un juke box, rispetto che ad un erogatore di bevande, questo coin op risulta molto più facile da giocare del precedente. Infatti in cambio del gettone la macchina elargisce solo una lattina di dimensioni ridotte, contenente una bevanda ghiacciata della marca selezionata. L'unica difficoltà è accorgersi che la propria bibita preferita è esaurita prima di inserire il costosissimo gettone, tramite delle microscopiche spie luminose.

DISTRIBUTORE AUTOMATICO DI CIBI SOLIDI

Contraddistinto da una fila chilometrica di giocatori (paragonabile a quelle che si formano davanti al coin op di Street Fighter II nelle sale giochi dei centri turistici), conterrebbe un sacco di buone merendine, se non avesse l'intrinseca caratterstica di essere sempre vuoto (come l'esemplare spento della foto).

DISTRIBUTORE AUTOMATICO DI BIGLIETTI

Chiunque abbia avuto a che fare con la metropolitana, conosce perfettamente questi due coin op. Quello più piccolo, impiega generalmente quattro ore prima di accettare tutte e 22 le monetine da 50 lire che compongono il

credito richiesto (lit 1100) per ottenere in cambio un biglietto per la rete urbana milanese. Recentemente, ne è stata presentata una versione "super" che accetta malvolentieri anche le banconote di carta. In ogni caso, ciò che li accomuna, è l'enorme numero di cretini che non li sanno usare, ma che sono in fila davanti a voi, e vi fanno perdere dieci treni come minimo.

TELEFONO PUBBLICO

Ma ecco a voi la vera chicca della situazione, l'apice della tecnologia e la vetta più elevata dell'industrializzazione di massa. Compagno di mille avventure, di gogliardici scherzi e insostituibile mezzo per importunare minacce anonime, il telefono pubblico porta dietro di sé tutte le magagne tipiche della rete Sip: linee che cadono, che si sovrappongono, impossibilità di sentire chi sta dall'altro capo della cornetta, e via dicendo. Generalmente dislocato in scomodissime cabine trasparenti, è caratterizzato dalle tariffe più alte in Europa. Tanto è vero che per telefonare a 40 Km di distanza è necessario portarsi dietro un sacchetto della spazzatura pieno di monetine. Per ovviare a quest'ultimo inconveniente, da due anni a questa parte la Sip ha provveduto ad aggiungere al telefono un ulteriore dispositivo, atto ad accettare le famosissime "schede telefoniche" e ad offrire un ottimo pianale per le lattine e le bottigliette di birra.

JUKE BOX

E' il più antico dei coin op. Pare sia stato inventato due milioni di anni fa, come immediata conseguenza della nascita del disco (avvenuta, come è noto, immediatamente dopo la ruota), e che i primi esemplari facessero uso del cosiddetto sistema "a gatto". Per chi non lo sapesse, o per tutti coloro che si fossero persi il nr 45 di Zzap!, ricordiamo che tale dispositivo era il seguente: si prendeva un ignaro micio, lo si legava all'interno del cassone per baffi, zampe e coda, e gli si tiravano degli strattoni a seconda del suono che si desiderava. Si ottenevano così dei lamenti proporzionali al dolore causato. Il sistema fu poi abbandonato a causa delle vive proteste dell'allora neonata "protezione animali".

... E POI TUTTI GLI ALTRI

Naturalmente la nostra analisi potrebbe proseguire all'infinito, grazie alle miriadi di macchinette a gettone che affollano la nostra società moderna. Come potremmo infatti soprassedere sull'utilissimo distributore di preservativi, sui vari "sexy-oroscopi", sulle bilance a gettone con tanto di bioritmo, sul misuratore della pressione arteriosa a monete, sulla famosa "benzina self-service", e via dicendo? Come potremmo mai dimenticare le foto-tessere a 3000 lire e quelle stranissime gru con le quali centinaia di persone cercano invano di portarsi a casa un pupazzetto o un orologio? Ma tutto questo occuperebbe molto spazio, e siamo costretti a rimandarlo a chissà quando...

A
ZEPPELIN
cassetta

THE SWORD OF THE SAMURAI

Qualche settimana fa, ho partecipato ad una cena di classe con i miei ex-compagni del liceo. Siamo andati a mangiare da "Bel Bam-bin dammi-i-tuoi soldin", ristorante giapponese di Stropino, ridente località collinare nei pressi del Lago Maggiore. Ad un certo punto, saranno state le dieci, mi sono dovuto assentare dalla tavolata per espletare bisogni fisiologici, resi impellenti dalla particolare cucina giapponese, e, provate a capire con che meraviglia, ho trovato la tavola deserta. Tutto d'un tratto mi si avvicina un piccolo giapponesino mi si avvicina e dice:"Calo signole, i tuoi amici sono stati lapiti da una banda di tellolisti del Sol Levante, che vuole compiele su di lolo degli espelimenti genetici molto intelessanti".

"Ma pelchè, ehm, pelchè proprio loro?", chiesi con espressione del viso che andava dal tonto al "noncicapiscounbelniente".
"Non lo so ploplio signole- riprese il bambino-, ma so dove puoi andale a celcalli: sul monte Fujy in Giappone".
"Glazie, ehm, grazie bambino, grazie per l'informazione".
E il bambino, dopo un cenno si dileguò nella nebbia. Subito pensai di lasciarli in balia di quei terroristi, tanto, conoscendoli, li avrebbero liberati spontaneamente dopo un paio di giorni. Ma come potevo lasciare degli amici con cui ho

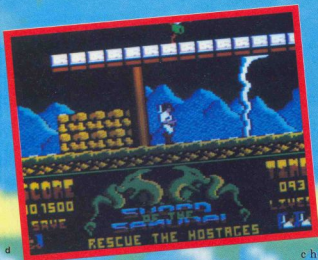
a) Ecco il nostro eroe in procinto di annientare il suo nemico.

b) E chi riesce a saltare quei tronchi?

c) Non è poi così difficile essere beccati da tutti questi nemici....

d) Speriamo non mi veda......

e) Buongiorno, sa per caso dov'è l'uscita?

f) Oplaà!!! Un salto veramente olimpionico!!!

d

passato momenti bellissimi (momenti, appunto) e ben cinque anni della mia vita? E soprattutto, chi mi avrebbe ridato i soldi del conto del ristorante, ben 780000 £ (un furto, vero?)? Così, armato di pazienza

e

e di......pazienza e di .....,beh,sarà meglio lasciar perdere! Dicevo... ah,sì... "armato" partii alla volta del monte Fujy in Giappone. Una volta arrivato a destinazione mi trovai di fronte ad un plotone di giapponesi veramente inc..avolati che avrebbero voluto farmi la scalpo... ah, no, non sono indiani... che avrebbero voluto farmi la pelle (ora va bene). Non mi addentro nei particolari della battaglia furibonda, in cui mi trovai, perchè potrebbero essere troppo cruenti, ma vi basterà sapere che uno alla volta, livello per livello (il rifugio era su più livelli) riuscii a liberare tutti i miei debitori, ehm, compagni, che alla fine pensarono ben di pagarmi una cena per il mio aiuto. Comunque dei soldi del conto non ho più visto neanche l' ombra: dicono che lo shock ha fatto dimenticare loro quella sera....

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, devo dire che è un arcade abbastanza divertente. L'unica cosa che proprio non mi è piaciuta, è il fatto che, se avete sudato sangue per arrivare alla fine dello schermo e disgraziatamente l' ultimo nemico vi massacra, il gioco riprende dall' inizio del livello!!! "Il resto è commento".

f

Devo dire che si è rivelato abbastanza carino questo arcade, anche se non mi ha del tutto divertito, proprio per il fatto che, come ho detto nella redenzione, ogni volta che si perde una vita, bisogna iniziare da capo il livello. ciò mi da molto fastidio perchà dover ricominciare sempre da capo, mi annoia molto. Cambiando discorso, la grafica in linea di massima è abbastanza bella ed il sonoro rientra nella media; lo scrolling a volte è un po' lento, ma la macchina è quella che è, e penso che non si possa fare molto meglio con l'Amstrad. In conclusione posso dirvi che è un gioco abbastanza divertente, e che ci spenderete sopra un po' di tempo.

PRESENTAZIONE 73%

La schermata iniziale non è molto suggestiva, ma le istruzioni sulla cassetta sono esaurienti, anche se in inglese.

GRAFICA 83%

E' carina nel suo genere, non il massimo, ma carina.....

SONORO 68%

Non è certamente una gran bella melodia, ma non annoia più di tanto.Direi che è nella media.

APPETIBILITA' 74%

Dal titolo avrei pensato ad un gioco forse più impegnativo, ma va bene così...

LONGEVITA' 67%

Sarebbe molto più alto il voto, se non fosse per quel difetto che ho più volte citato.

GLOBALE 76%

Tutto sommato è divertente ed è fatto abbastanza bene.....

HIT PACK N°1

A ZEPPELIN cassetta

64 ZEPPELIN cassetta

KENNY DALGLISH SOCCER MANAGER

B

Vi piacerebbe diventare l'allenatore-manager di una squadra di calcio? Questo è infatti il ruolo che dovrete coprire, se vi accingete a giocare al primo di questi videogames. Sinceramente è quello che mi ha divertito di più, anche perchè mi appassionano parecchio i giochi manageriali di simulazione (certe cose è meglio che le faccia soltanto per gioco!!!!). Quello che dovete fare in questo Kenny Dalglish Soccer Manager è abbastanza semplice: per prima cosa è opportuno che controlliate cosa hanno da dirvi i vostri fidati collaboratori, soprattutto quella vecchia volpe del talent-scout, che ha spesso un bel giocatore da segnalarvi; quindi dovete scegliere chi mettere in formazione per la partita e disporre di conseguenza i vostri assi secondo la vostra tattica preferita (zona, uomo, misto zona-uomo, bizona, ecc), con l'ausilio del tattico. Finalmente potete accingervi a..... vedere il risultato della prima partita della vostra squadra!!! Infatti l'unica cosa che potete vedere dell'incontro è il risultato accompagnato dalla lista degli eventuali marcatori. Volevate per caso fare anche i calciatori? Mi dispiace ma non era nei patti (vedi prime righe...).

A

C

A) Cosa scegliere tra queste numerosose icone?

B) E tra queste? Niente scherzi, questa è la versione 64

C) La vostra formazione è in campo. Si comporterà meglio dell'Italia contro la Svizzera?

D Le scritte della pausa sono troppo veloci per il nostro obiettivo.

E) Cosa ci fa quello shuttle in miniatura là in mezzo allo schermo?

MAZIE (solo Amstrad)

Chi di voi non si ricorda Arkanoid, quel famosissimo coin-op in cui bisognava distruggere dei muri di mattonelle colorate con l'ausilio di una pallina, da tenere in gioco con una specie di "para-palline"? Questo Mazie è una riedizione di Arkanoid con molteplici modifiche. Innanzitutto la disposizione delle mattonelle è cambiata: non sono più raggruppate, ma molte sono sparse sullo schermo. Inoltre dovete fare attenzione a dei nemici che hanno l'intenzione di distruggere il vostro "para-palline"; tra questi ci sono dei terribili aereoplanini che decollano appena la pallina li tocca e, purtroppo per voi si trovano praticamente davanti alle mattonelle da distruggere. Quindi, oltre alla vostra pallina, sullo schermo si muovono un gran numero di altri oggetti che vi manderanno sicuramente in confusione (un gigantesco giramento di palline, insomma...

D

E

VERSIONE C64

Non si discosta molto dagli standards qualitativi della versione Amstrad, già descritti da Giancarlo. Ed è un vero peccato. Tra l'altro l'unico gioco che mi era piaciuto (e cioè Mazie) qui non c'è: al suo posto troneggia un mediocre simulatore di scampagnate in bicicletta. Date retta a me: se volete farvene un giro fatelo in bicicletta, ma sul serio, però! Detto questo, non mi sembra vi sia altro da aggiungere. Kenny Daglish è un discreto giochino manageriale, e l'unica cosa che lo differenzia dalla versione Amstrad è una grafica leggermente più curata. Rally simulator è il solito giochino di corse visto dall'alto, e Para Assault Course è un pessimo clone di Combact School, con grafica grezza e giocabilità zero. Buonanotte ai suonatori.

SOCCER MANAGER 82%
RALLY SIMULATOR 64%
MOUNTAIN BIKE 44%
PARA ASSAULT COURSE 48%

Paolo

GLOBALONE FINALE: 68%

RALLY SIMULATOR

Che dire di questo driving se non che è "normale"? Ci si aspetterebbe molto di più dalla schermata di presentazione; invece è un banale gioco di guida, in cui voi siete a bordo di una potente macchina preparata per percorsi fuoristrada (dalla foto sulla cassetta si direbbe una Opel Kadett GSI). Stranamente la schermata di gioco fa vedere il bolide dall'alto, cosa che per i driving è difficile da vedere. Niente di importante da segnalare, a parte la grafica, che ho trovato abbastanza carina.

G

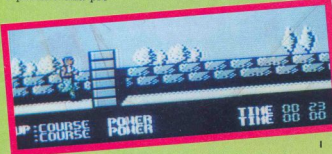
F

F) Broooom, Whroooom...

G) La fantasmagorica presentazione di Rally Simulator su Amstrad. Qualcuno di voi sa indicare quanti colori sono?

PARA ASSOULT COURSE

H

Sinceramente mi aspettavo qualcosa di veramente stuzzicante da questo gioco, che segue fedelmente le orme dell'ormai mitico Combact School, ma sono stato un po' deluso. Innanzitutto la schermata è divisa in due parti, una per ogni giocatore, anche se si gioca da soli; i colori che appaiono sullo schermo sono veramente monotoni (ci sono stati usati solo il giallo, il rosso e il verde!!!); infine riuscirete a concludere qualcosa di buono smanettando come dannati sul vostro joystick!! A dire la verità, anche Combact School richiedeva una smanettata folle, ma era molto più appagante; inoltre, se non riuscivate a passare una prova, il tempo finiva (molto in fretta, devo dire) e potevate riprovare o rifare da capo. Invece Para Assoult Course non vi da questa opportunità: dovete finire la prova e basta!!! Ripeto: sinceramente mi ha deluso abbastanza.

I

H) Ciao, JH. Cosa ci fai da quelle parti?

I) Corri, JH, corri. E supera la meta...

L) Una sana pedalata fa bene ai chip del vostro C64, ma fa male a voi...

MUNTAIN BIKE RACER
(solo 64)

Avete mai desiderato farvi delle belle pedalate senza faticare? Respirare l'aria pura senza muoversi dalla città? Divertirsi senza pensieri lungo un tracciato, dando prova di grande abilità nel salto degli ostacoli, nel superamento delle rampe, nel salto acrobatico dei bidoni, il tutto senza graffiare la vostra fiammante e costosissima Mountain Bike? E allora andate a farlo con qualcos'altro perchè con quesyto gioco, anche se in teoria si dovrebbe, non si può. Grafica scialbotta, sonoro brutto, poca giocabilità e longevità zero fanno, purtroppo, un'occasione di gioco mancata.

L

VERSIONE AMSTRAD

Era ora che arrivasse qualcosa di carino per Amstrad!! Questa compilation, anche se non è il massimo, offre comunque di divertirsi per parecchio tempo, specialmente con Kenny Dalglish Soccer Manager, a mio avviso il migliore dei quattro. La grafica è nella media discreta, eccezion fatta per Para Assuolt Course che è un po' bruttino, e il sonoro è quello che ä, quando c'è..... Comunque se volete provare qualcosa di nuovo (si fa per dire) per il vostro Amstrad, vi consiglio di provara questi videogames, che, come ho detto, si difendono benino, anche se non sono capolavori. Un' ultima nota su Kenny Soccer Manager: chi di voi è in grado di utilizzare la icona della telecamera?

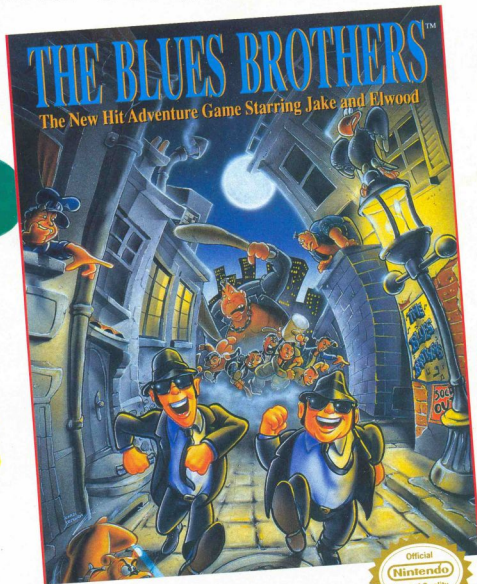
SOCCER MANAGER 80%
RALLY SIMULATOR 65%
MAZIE 60%
PARA ASSAULT COURSE 54%

GLOBALONE FINALE 68%

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

THE BLUES BROTHERS™

The New Hit Adventure Game Starring Jake and Elwood

I Blues Brothers sono tornati per riconquistare il palcoscenico... sceriffo permettendo! Tutte le vie di accesso alla città, in balia dei fans in delirio, sono state infatti sabotate. Apriti la strada nei panni dei mitici Jack e Elwood per dare il via in tempo a un colossale concerto.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

Zitti zitti quatti quatti, senza dire niente né avvisare nessuno, abbiamo piantato uno stand nel padiglione 16 di quella che è -probabilmente- la più importante fiera italiana dell'elettronica di consumo...

Ma che SIMp

Ebbene sì, fedeli lettori zzappiani, la vostra rivista preferita ha deciso di fare la sua comparsa trionfale al venticinquesimo SIM, ovvero il Salone Internazionale della Musica, e per farlo si è procurato un gigantesco stand modello "sardine in scatola" dotato di due sgabuzzini dalle cui pareti sbucavano monitor e joystick colegati alle più diffuse macchine da gioco. Purtroppo, il grande assente tra le medesime era il Commodore 64, ma cosa volete farci, volevamo portarlo ma è deceduto poche ore prima che iniziase la fiera (tanto è vero che ora, il 64 che c'è in redazione è il mio NdP) e così coloro che sono venuti a trovarci avevano a disposizione per giocare un Master System, un Megadrive con tanto di Mega CD, due PC, un Amiga ed un Super Famicom dove regnava incontrastato Street Fighter II. Nonostante la nostra presenza non fosse stata annunciata, abbiamo ricevuto la graditissima visita di centinaia e centinaia di lettori (tra tutte e 5 le riviste), molti dei quali hanno commentato "Eravamo certi che ci foste anche voi...", e la cosa non può che averci fatto piacere. In ogni caso, abbiamo dato via migliaia di posters, centinaia di arretrati di Zzap!, The Games Machine, e Consolemania. Inoltre io e Dave ne abbiamo approfittato per rifilare alla gente una decina di copie della ricercatissima "Antologia di BovaByte", aiutati tra l'altro dall'entusiastica pubblicità fattaci da Stefano Petrullo (e bravo BDM (per chi non lo sapesse ancora BDM è lo pseudomino dell'appena citato redattore), dovresti fare l'agente pubblicitario, credimi! NdP). Vicino al nostro stand (anzi, appiccicato dietro) c'era quello del Virtuality, dove si è tenuta un'emozionante torneo a suon di mondi virtuali e di realtà fittizie. Immediatamente dopo, poi, c'era pure lo stand dello Studio Vit... Inutile dire che c'è stato anche qualche simpatico tentativo, da parte delle due redazioni, di boicottarsi vicendevolmente a suon di poster ed adesivi appiccicati alla meno peggio sugli stand delle rispettive riviste, ma tutto ciò non ha fatto altro che contribuire al clima festoso della fiera.

VIDEOGAMES AMONG THE SHOW

Purtroppo, questo venticinquesimo SIM, non è

1) Foto di gruppo della redazione allo stand della Xenia. Il braccio che penzola là in alto era di un lettore che ha provato a rubarci un joystick...

2) Ultimo giorno, fine della bagarre: Paolo tra Marina e Stefano "BDM" Petrullo, mentre un rattristito JH mena pugni sul Megadrive...

3) "Solo tuuuuu, questa sera... Soli con l'intimità di una candeeeeeela...."

atiche fiere!!

stato molto entusiasmante per tutti i videogiocatori incalliti che l'hanno visitato, questo perché nessuna software house si è degnata di partecipare, e perché vi era anche scarso interesse da parte delle grandi agenzie di distribuzione nazionale. Per fortuna la Giochi Preziosi è intervenuta con uno stand molto capiente e ben fornito di diverse attrazioni, quali le ultime novità per le consoles Sega ed il fantomatico Mega CD ufficiale. Purtroppo, però, la macchina in questione era collegata ad un semplice televisore, e quindi non abbiamo avuto l'opportunità di apprezzare appieno le facoltà grafiche del CD, ma per il resto bisogna ammettere che la macchina, in sé, promette davvero bene. Oltre al MCD, la Giochi Preziosi ha esposto numerosi Game Gear e Master System, e come se non bastasse, ne ha approfittato per presentare un suo sistema Karaoke. Segno evidente che la moda di cui vi ho parlato sul numero estivo, si sta espandendo senza riserve. Abbandonando questo stand, il resto della fiera era piuttosto squalliduccio, ed a salvare il settore videogames ci hanno pensato alcuni negozianti/importatori indipendenti (cari lettori nintendiani, sappiate che abbiamo visto coi nostri occhi Mega Man 3 e addirittura il 4!!, ve ne parleremo, ve ne parleremo...). Per il resto, nulla di più.

3

4

GENTE STONATA DAPPERTUTTO!!

Prima avevo introdotto di sfuggita l'argomento karaoke, ma a dire il vero questa "moda" sembra destinata ad avere una sua importanza particolare, dato che praticamente l'intero SIM era disseminato dai più disparati sistemi per far (s)cantare la gente. Ve ne cito solo alcuni. A 20 metri dal nostro Stand c'era quello della "Canta Gioco srl", una ditta che mette a disposizione dei locali pubblici quali bar e discoteche di un suo sistema karaoke formato dal lettore CD Sony CDP K1A, una quindicina di CD (non video) per un totale di 250 basi circa, un amplificatore, microfoni e diffusori. Per tutta la fiera sono intervenuti centinaia di "cantanti" che hanno martoriato completamente i nostri nervi, tuttavia il sistema è interessante e ne riparleremo sicuramente. Poi c'era la Pioneer con il suo Laserkaraoke e i suoi nuovi Laser Disk. Le basi più recenti sono certament einteressanti e contengono brani piuttosto recenti come "Ci vuole un fisico bestiale" di Carboni, ma anche vecchi classici quali "Fatti Mandare dalla Mamma" di Gianni Morandi. A farla da padrone, comunque, è ancora la spropositata disponiblità di basi stra-

4 e 5) Soddisfazione (ma anche tanto imbarazzo), quando ci vengono chiesti gli autografi...

5

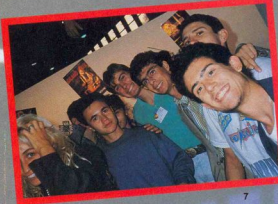
niere. Infine c'era il sistema laser karaoke Sony, ma vale tutto quello detto per il sistema Pioneer, con la sola differenza che qui le basi sono davvero troppo poche. Ma in futuro... Non mancavano neppure quelli di "Canto Anch'io", che hanno organizzato un vero e proprio spettacolo Karaoke nello stand di Rete 105 (dove sono intervenuti, tra gli altri, Elio e le Storie Tese, gli 883, i Pitura Freska...). Ovviamente non ho resistito alla tentazione e... Ci ho piantato la mia solita figuraccia!

NOVITA' INTERESSANTI, MA COL SAPORE DI SEMPRE

Non fanno in tempo ad inventare qualcosa, che subito viene superato. Mi riferisco all'oramai celeberrima cassetta digitale DAT nata da un vecchio connubio Sony/Philips. Presentato due anni fa come l'invenzione che avrebbe probabilmente ucciso la tradizionale audiocassetta analogica, il DAT sembra già appartenere al passato: infatti quest'anno ha suscitato grande interesse la DCC, ovvero la Digital Compact Cassette, del tutto compatibile coi nastri tradizionali, ma con un nastro magnetico più raffinato che permette la registrazione digitale della musica. Per le orecchie, un vero incanto. Tuttavia la Sony non demorde, e al SIM ogni impianto stereo della casa giapponese, era provvisto della sua unità DAT. Si vedrà in seguito le case discografiche quale formato decideranno di adottare. All'utente medio, nel frattempo, conviene attendere. La Pioneer, non accontentandosi evidentemente di uno stand qualunque, ha allestito una vera e propria città sotto una piramide di vetro, all'interno della quale facevano bella mostra di se stessi Hi fi, televisori, laser disk, videoregistratori e, naturalmente, il solito karaoke, con la solita gente stonata al seguito. Ma sarebbero davvero troppe le cose di cui parlare, meglio darci una mossa e passare alle...

SMAU

No, no, non preoccupatevi, non vi abbiamo giocato un altro tiro mancino anche con la fiera più conosciuta nel campo informatico: qui ci siamo stati solo come visitatori e, perchè no, come graditi ospiti allo stand della Softel, dove si è tenuta la presentazione ufficiale di Nathan Never, trasposizione dell'omonimo fumetto che molti di voi certamente conosceranno ed apprezzeranno. Le versioni previste sono (purtroppo) solo quelle Amiga e PC, e la realizzazione sul 16 bit di casa Commodore era davvero impressionante: 25 livelli di parallase! Nemmeno Shadow of the Beast arrivava a tanto. Comunque non perdete ogni speranza: ci è stato detto che, dato un certo interesse che si è ravvivato intorno al 64, non era da escludere completamente una possibile versione per l'amato 8 bit... Per il resto non c'era molto da dire, Leader e Softel hanno presentato quel poco software disponibile per il C64 e, soprattutto la seconda, è intenzionata ad importare massicciamente budget games per Commodore ed Amstrad. Finchè c'è vita...

6

7

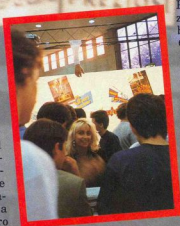
HARDWARE A GO GO

Dal fronte della "roba dura" (le macchine, insomma) lo SMAU è stato certamente esaltante, dato che finalmente abbiamo potuto mettere le mani sull'incredibile Amiga 4000, ideale controparte ai più evoluti PC, con qualche puntatina al Macintosh, ma per tutto questo, non posso fare altro che rimandarvi al TGM che trovate in edicola...

MULTIMEDIA A VICENZA

Per confermare il nostro interessamento alle nuove fiere, siamo stati ben felici nel partecipare alla Multimediale organizzata a Vicenza. Quattro giorni intensi nei quali abbiamo pubblicizzato la nostra nuova rivista PC Action, anche se molti la conoscevano già, e le nostre riviste già affermate TGM, Consolemania, TGM Action e naturalmente Zzap!
Le visite dei lettori sono state davvero numerose anche grazie all'aiuto del gioco più invogliante del momento, Street Fighter II per Super Famicom, il quale è stato letteralmente preso d'assalto. E' stata una fiera molto interessante, probabilmente più gradita da un pubblico adulto, causa i numerosi stand professionali dedicati al mondo dei computer ed al multimediale, nella quale abbiamo verificato il nostro seguito in terra veneta. Per chi non è venuto a trovarci, siamo comprensivi e desideriamo dargli un altra occasione nel giugno del 1994...

6) Il sorrisone di Marina poco prima di chiudere bottega...

7) Altra foto di gruppo, mentre la redazione improvvisa un'imbrobabile pubblicità per un'altrettanto improbabile ditta di dentifrici.

C'ERA UN RAGAZZO CHE COME NOI AMAVA I JOYSTICK E LE CONSOLE...

Come la maggior parte di voi già saprà, il peloserrimo Giancarlo, il vero spitito reincarnato di Chun Li (ma sì, basta depilarlo un po' e sono uguali), è stato richiamato dalle Forze Italiane per adempire ai suoi doveri di leva: la tragica perdita della sua risata schizzofrenica e delle sue incredibili abilità joypaddiane lascia l'intero team redazionale con un vuoto interno che non riusciamo a riempire neanche con una doppia pizza farcita; sicuri del fatto che alla fin fine si divertirà un mondo (nel senso che come minimo lo mandano dall'altra parte della terra) e sicuri di un suo certo rientro nelle nostre scuderie fra non più di un anno, non ci resta che augurare un po' di fortuna a lui e a tutti i nostri lettori che stanno vivendo o dovranno ben presto vivere la vita militare: GIANCA, TORNA VIVO!!! (RATTA-TA-TA-TA...).
Scherzi a parte, la nostra rivista si trova comunque in una botte di ferro: l'intrepido Paolone ha preso subito la palla al balzo (purtroppo stavamo giocando a palla avvelenata), ed è stato così eletto a maggioranza nuovo Caporedattore di Zzap!. Il lirico ragazzo, benché preso un po' alla sprovvista, è sicuramente all'altezza del magno compito (ormai è già asceso nell'olimpo per prender possesso del suo megaufficio), e vi possiamo assicurare che, benché non più minacciati dagli "Spinning Bird Kick" di Chun Li in Street Fighter II e dagli attacchi psicofisici del Caporedattore Mannaro, il nostro compito verrà svolto sia nel possibile che nell'impossibile: anzi, vi dirò di più, io mi sto specializzando in miracoli poiché di lettere questo mese ne ho viste ben poche (chissà, se brucio qualche dischetto sull'altare sacrificale dei nostri divini editori, i trucchi potrebbero cader dal cielo con "l'Effetto Manna"); comunque non dispero e confido in un più massiccio arrivo per il numero a venire: grazie ancora, o fedeli lettori, ci leggiamo il mese prossimo (Passo e Chiudo).

LUKE

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

UN PO' DI POKE? SYYYYS!

(Commodore 64)

Per i patiti del Reset e del Sys, ecco a voi una buona dose di Poke per aiutarvi là dove nessun joystick era mai giunto (vivo, si intende). Il come, dove, quando ormai lo sapete meglio di me, quindi eccovi i numeri vincenti e buon divertimento (se proprio non dovessero funzionare, provate a giocarli al Lotto).

1942	POKE 3198,234 Energia Infinita POKE 3199,234 Da inserirsi entrambi SYS 2640
ROBOCOP	POKE 44409,96 Vite Infinite nella prima sezione POKE 45365,96 Vite Infinite nella seconda sezione POKE 43163,96 Vite Infinite nella terza sezione SYS 32678
COMMANDO	POKE 57687,165 Vite Infinite SYS 2098
KINGS OF THE BEACH	SYS 7365 Attiva la Musica (incredibile, anche senza Poke)
GAUNTLET	POKE 49009,96 Vite Infinite SYS 2560
IO	POKE 25117,173 Vite Infinite POKE 24969, N Livello di Partenza (1\3) POKE 27026,0 Invincibilità POKE 27027,173 (da inserirsi entrambe) SYS 24576

Andrea Ripamonti - Paolo Rasi

CREATURES II

(Trucco)

Quando ormai eravamo certi di avervi detto di tutto di più, l'inesauribile Gabriele Crespi di Como ci ha mostrato che in questo genere di giochi non ci si può mai accontentare; per tutti i golosoni di records, c'è un bel modo per cuccarsi qualche migliaio di punti in più, ma per far ciò dovete essere per lo meno capaci di terminare la stanza "Acid Antics".
Dopo che la grachiante rana ha scagliato il masso, voi dovete spingerlo non con le armi, ma con Clyde stesso; una volta sfracellato il cranio al mostro, correte nel varco a sinsitra e... Sorpresa! Vi troverete in una ricca stanza bonus. Qui dentro dovrete raccogliere quanti più "Papparnoli" potete (termine tecnico per indicare i bonus utilizzato dal nostro caro lettore (qua è necessario imbandire un concorso con molti perdenti e ben pochi vincitori: "Qual'è l'origine semantica di questo termine?" Spedire le risposte in busta chiusa al Paolo Pini, Milano)), stando però attenti a prendere solo quelli che sorridono in modo idiota (avete presente Marco, no?) e ad evitare quelli con un'espressione triste sul volto (Gabri quando gli resettano il Megadrive all'ultimo livello di un qualsiasi spara e fuggi a scorrimento orizzontale). Dopo aver ringraziato calorosamente il nostro Gabriele per l'utile informazione, dopo avergli ricordato che il divertimento può essere sia peloso che rotondo (se lo diciamo noi, ti devi fidare) e dopo avergli fatto i complimenti per lo stupendo schizzo del pozzo e il pedolo a fine pagina (perché qualcuno non mi spedisce un mega disegnone tutto per me?), vorrei encomiare (scusate, sono a corto di sinonimi) Gaetano ed Aldo Chiummo per averci spedito l'ennesima soluzione del gioco che, purtroppo, abiamo già pubblicato. Grazie ancora, a tutti, sempre.

Gabriele Crespi

CREATURES

(Errata Corrige)

Tempo fa, esattamente nel numero 66 di Aprile, vi abbiamo proposto un listato per aver armi gratis a bizzeffe: purtroppo nessuno è perfetto e abbiamo fatto alcuni errori nel riportare i valori di alcuni Data (eh sì, ormai la vista ci si annebbia, le mani tremano, il sonno avanza...); per fortuna il valoroso Alex D. (Di che?) ha scoperto l'infame errore e ci ha avvertiti così che noi possiamo avvertire voi e tutti sono felici e contenti, giusto? Vabbè, come stavo dicendo, alla riga 1030 il quarto dato deve essere 133 e non 13 mentre nella riga 1070 il secondo dato deve essere 169 invece che 269. Così facendo tutto dovrebe filare liscio come l'olio.

Ultima cosa, dopo che il livello 1.2 è stato caricato dal nuovo disco contenente il file LB modificato, è necessario reinserire il disco originale prima dell'inizio del caricamento (Abbastanza scontato, vero?). Buon divertimento e buon blastamento (gratis) a tutti.

Alex D.

CATALYPSE

(Trucchi)

Circondati dai nemici più nemici in uno schermo ribollente di colpi, spari laser, bombe ed esplosioni varie (logicamente tutte dannose nei confronti della vostra povera ed indifesa astronave), senza ormai più speranze vi trovate di fronte l'imponente mostrone di fine livello: cosa fate? A) Accettate stoicamente l'imminente fine (tanto sono assicurato con la MAA). B) Vi spacciate ignobilmente per un venditore ambulante di dizionari e cercate di dimostrarlo al COSO davanti a voi (cosa sia non si sà, ma è GROSSO!). C) Aprite l'occhio (e bevete Jommy), correte in edicola a comprare Zzap! (tanto basta mettere in pausa) e vi leggete i trucchi più subdoli offertici da Pietro per affrontare le amenità spaziali di fine livello: ecco come...

Level One: "The Fourth Moon"
Il primo mostrone è alquanto semplice da eliminare in quanto basta mettervi nella parte superiore o inferiore dello schermo, sempre se si è provvisti di Catalytes, Ziglasers e Laser 30\60. Se invece siete sprovvisti degli armamenti sopracitati, la situazione si fa un po' tragica (ma non per questo disperata): quando Einstein (il tizione dal cervello un po' obeso) non spara, andate nella parte centrale dello schermo e fategli un mazzo così. Quando l'alieno "sputa" l'occhio, rifugiatevi dove vi pare (fuorché al centro, ovviamente).

Level Two: "The Forest"
Per blastare il robot dalle dimensioni paurose dovete posizionarvi in un punto tattico: il megacannone spara una serie di colpi più o meno a metà dello schermo, voi dovete posizionarvi un filo sotto la loro scia e non dovreste aver problemi ad eliminarlo.

Level Three: "Dark Caves"
Sembrerà strano, ma questo livello non l'ho trovato particolarmente difficile poiché mi intrufolavo sempre e dovunque con una certa semplicità; purtroppo d'un tratto mi vedo sbucare fuori un enorme drago verdastro dal suolo, ma per fortuna vedo anche un varco dove insinuarmi: se voi vi posizionate il più alto possibile un po' più a sinistra del centro dello schermo, non dovreste incontrare grossi problemi. Per farlo definitivamente fuori non vi resta che spostarvi in diagonale in basso a sinistra e iniziare a sparare come non mai. Buona fortuna.

Level Four: "The Enemy To Clio"
All'inizio cercate di prendere assolutamente l'arma. Per il nemico finale non dovete fare altro che seguire SEMPRE il punto debole dell'astronave (ovvero la punta). Il livello in sé non dovrebbe essere un grosso problema grazie all'abbaondare di power up, perciò non ci resta che affrontare il...

Level Five: "The Ancient Town"
Non ci soffermeremo sui vari mostri di "metà livello" ed andiamo direttamente al cattivone: il vostro nemico è un'animale marino, parente stretto dei celenterati, che ha forma di ombrello trasparente e gelatinoso con lunghi tentacoli. Bene, colpitelo in bocca. (Che, tutto qua? Forza ragazzi, un po' di buona volontà, ormai siete alla fine, non deludeteci...).

ELV

(Soluzione - Trucchi

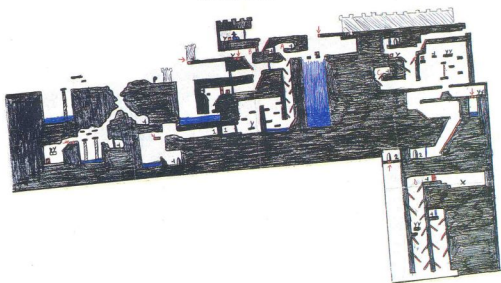
Ed eccoci davanti alla terza parte di questo gioco, con tanto di soluzione, un bel trucchetto che non guasta mai e la mappa per non perdervi in giro negli oscuri meandri. Prima di dare la parola ad Amer, vorrei però affontare il problema mappe: quando ce le spedite dovreste cercare di tener presente un paio di punti fondamentali: 1) Evitate di usare simboli con scritte dentro poiché alla fine risulta alquanto difficile distinguerli uno dall'altro. Sebbene possa sembrare meno artistico è molto meglio segnare le vite extra con un pallino, i power up con un quadratino etc. etc., migliorando così di gran lunga l'interpretazione della mappa stessa. 2) Cercate di disegnare tutto in bianco e nero, preferibilmente con una penna dal tratto fine, e, se non è troppo complicato, usate la riga su un foglio bianco o al massimo a quadretti. 3) Cosa più importante di tutte: il sogetto. Mi è capitato di ricevere la mappa del primo livello di Turrican II (ovvero Marco Savini e Simone Moriconi che comunque ringrazio calorosamente (per quanto riguarda l'abbonamento gratis da voi richiesto, per ottenerlo dovrete soltanto depositare 35000 lire sul mio conto bancario e vi assicuro che avrete gratis a casa vostra la rivista ogni mese!!!)) disegnata anche bene, con la proposta di ricevere anche gli altri livelli: il problema è che se dovessi pubblicare tutti gli schermi finirei con l'occupare un sacco di spazio altrimenti utilizzabile per altri giochi, senza tutto sommato offrire un guadagno proporzionale alla conseguente perdita di trucchi. Per questo motivo vi consiglio di cimentarvi su giochi composti da un solo livello, oppure miniaturizzare il tutto il più possibile; comunque sono propenso a pubblicare solo mappe complete con tutti gli schermi, perciò evitate di spedire pezzettoni di livelli un mese sì ed uno no. In poche parole, o tutto o niente. Dopo questa introduzione un po' crudele (cerco più che altro di risparmiarvi vane fatiche), vediamo di parlare finalmente di Elvira, ovvero come risolverne il terzo livello.

Innanzitutto voi patirete dal punto P, e quindi vi conviene andare subito a sinistra per prendere le due chiavi, entrate nella stanzetta (o caverna che sia) ancora a sinistra e prendete l'incantesimo di Teletrasporto.
Fatto ciò dovete ritornare al punto di partenza (P): se però durante questo tragitto i massi sotto di voi dovessero cedere, dovete tornare nella caverna, saltare sulla piattaforma e da lì sulla punta più bassa della scala; a questo punto, dopo aver camminato un po' ed esser ritornato finalmente al punto di partenza, andate a destra fino alle scale, prendete quella in salita per raggiungere la chiave, poi scendete giù fino a trovare l'incantesimo di Guarigione e proseguite verso sinistra.
Qui c'è una chiave che sembra irraggiungibile, ma saltando sulle pietre che bloccano la via del ritorno comparirà dal nulla una piattaforma con la quale raggiungere la fatidica chiave.
Ritornate indietro, proseguite fino al punto A, prendete la chiave, scendete le scale e proseguite fino al punto 1: lì ci sarà una porta nella quale dovete entrare per prendere la chiave.
Riuscendo per la stessa strada (e ritrovandosi così nuovamente al punto 1), andate a destra, salite le scale fino al punto A e prendete la chiave e l'incantesimo dietro la porta di sinistra, dopo di che dirigetevi al punto B (le pietre spariranno).
Andate dal mercante, fatevi dare l'incantesimo di Leggerezza e, se potete, usate il trucchetto spiegato più avanti per un bel po' di energia e vite extra; a questo punto proseguite fino al punto C, prendete le chiavi e andate a destra dove raccoglietere l'altra chiave e

ppa)

l'incantesimo.
Scendete la lunghissima scala fino al punto 2 e prima di entrare nella porta usate l'incantesimo di Leggerezza; dopo la lunga caduta, salite lungo la prima scala fino al punto D, prendete la chiave, tornate indietro e risalite la seconda rampa di scale; qui prendete le chiavi e poi riscalate l'altra rampa di nuovo fino al punto D.
Arrivati finalmente qui le pietre si sbloccheranno e potrete così finalmente dirigervi a destra fino a vedere il... Andategli vicino e... Complimenti, avete finito il gioco!!!

E ora parliamo del trucco: se siete a corto di vita, no problemo! (Vero Arnie?). Innanzitutto dovete essere in possesso dell'incantesimo di Guarigione che non dovete assolutamente usare finché non vi trovate davanti al mercante. Quando gli siete davanti usatelo e mentre state ancora lampeggiando (ovvero mentre vi state ricaricando le pile un po' esaurite) andategli contro, cambiate l'incantesimo di Guarigione con qualsiasi altra cosa e poi, prima di andarvene via, ripredetevelo. A questo punto fatevi un rapido giretto e ritornate dal caro mercante ripetendo la stessa operazione di prima: il risultato sono nove vite (come quelle dei gatti) e la sicurezza di poter finire il gioco con un po' di calma. Per la cronaca, questo trucco funziona in tutti i tre livelli, rendendovi così la vita facile fin dagli albori. Cos'altro aspettate, andate e colpite duro!

Amer Laouiti

PASSIAMO LA

Questo mese, come avevo già preannunciato, siamo un po' scarsi in fatto di consigli, per cui i beneamati partecipanti a questa categoria "d'elite" (ma guarda come la faccio cadere dall'alto) sono soltanto due. Non importa, meglio di niente; prima o poi ne vedremo sicuramente delle belle.

ANDREA SPINELLI

TURRICAN I e II (Commodore 64):
Per passare da un livello ad un altro con estrema facilità basta premere i tasti Shift Lock e il tasto Commodore in qualsiasi momento della partita.

BACK TO FUTURE III (Commodore 64):
Anche in questo caso per passare di livello tutto quello che dovete fare è premere nuovamente Shift Lock e il tasto Commodore.

ROBOCOP II (Commodore 64):
Niente scherzi, per passare dal primo al secondo livello non dovete fare nient'altro che premere quali tasti? Sì, sono proprio loro, Shift Lock e Commodore! E con questo nominiamo Andrea grande accolito nella società segreta della continuità pressadica (ho appena finito di legger il Pendolo di Foucault): continua a schiacciare così!

PAOLO RASI

SPEEDBALL (Commodore 64):
Se giocate nella "One Player League" e scegliete il team DRACO e il periodo di "Ten Weeks", è doveroso consigliarvi di impegnarvi nel fare soltanto goal quando affrontate le squadre "ANTLIA, PERSEUS, PAVO, CASTOR e TUCANA", poiché si rivelano troppo forti per darvi il tempo di raccogliere i vari bonus; contro le altre squadre comunque, dopo il sesto goal di sicurezza, potete sbizzarrirvi nel raccogliere tutto quello che potete in modo da potenziare l'armamento della vostro team. Come consiglio generale, cercate di incrementare nell'ordine l'"Extra Power", l'"Extra Skills" e l'"Extra Stamina".

CYBERNOID II (Commodore 64):
Se ridefinite i tasti con le lettere Y, G, R, O, avrete vite ed armamento infiniti; se provate a leggere la sequenza da destra a sinistra capirete come mai alcuni programmatori sono considerati maniaci (basta Giancarlo come esempio). Come nota personale voglio ricordarvi che in Cybernoid la sequenza da inserire era Y, X, E, S, mostrandoci così che invertendo i due addendi il risultato non cambia (?!?).

TAU CETI (Commodore 64):
Vi è mai capitato di essere insultati da un computer? No? Bene, provate a scrivere "Fuck Off" quando compare il cursore...

GHOSTBUSTERS (Commodore 64):
Credo che qualsiasi giocatore che si rispetti conosca il trucco per ottenere un bel po' di soldi in questo gioco; comunque se TU (si, proprio TU) non ne fossi al corrente, sappi che basta digitare come nome e come codice Luca (si, proprio così) per ottenere 660000 $, che ritornano alquanto utili. Se siete particolarmente veniali, provate a scrivere HELP come nome e 07361646 come codice: di soldi ne avrete molti di più!

MONTY ON THE RUN (Commodore 64):
Giocate una partita normalmente e quando entrate nel tabellone dei record scrivete "I Want To Cheat". Dal Free-

PAROLA A...

dom Kit scegliete gli oggetti contrassegnati dai numeri 2, 4, 12, 13, 14. Iniziate una partita e, nel secondo schermo toccate la bacchetta che appare vicino al martello pneumatico; così facendo diventerete invulnerabili.

POWER DRIFT (Commodore 64):
State sempre in mezzo alla strada, in questo modo le macchine vi eviteranno, soprattutto in curva. Inoltre nei livelli avanzati cercate di stringere il più possibile le curve per poterle prendere a manetta.

ACE II (Commodore 64):
Digitate le parole "DUSTY BUG" nella tabella dei record per ottenere vite infinite.

TARGET RENEGADE (Commodore 64):
Per ottenere vite infinite bisogna fare una partita stupenda e classificarsi durante il gioco al terzo posto: se ci riuscite premete alternativamente e ripetutamente i tasti E ed R per almeno due righe dello schermo (arriverete a scrivere oltre i limiti), e premete Return. Iniziando una partita lo schermo sarà in bianco e nero, premete la pausa per tre volte ed il gioco è fatto! Nel primo livello e nel secondo incollatevi con le spalle al muro e mollate calci a destra e a manca (senza mancare pero la faccia del nemico! Ha, ha, ha (mamma mia che brutta!)).

RICOCHET (Commodore 64):
Appena caricato il gioco premete la barra spaziatrice e ridefinite tutti i tasti con la lettera Q; digitate il codice GARGLUVSBIGBOTS ed un flash dello schermo confermerà l'esatta introduzione. A questo punto iniziando una partita vi ritroverete con vite infinite e un buon numero di bonus che si attiveranno premendo i seguenti tasti: Tasto Commodore) Avanzi di un livello; CLR-HOME) Modo Editor; +) Avanzi di uno schermo; -) Retrocedi di uno schermo; N) Cambi nome allo schermo; F1) Sposti la racchetta; F7) Cancella lo Screen dal gioco; INST-DEL) Memorizza uno Screen; Tasto di Fuoco) Mette una mattonella; Q, W, E, R, T,, U, I) Cambia la mattonella; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) Cambia colore alla mattonella.

FLIMBO'S QUEST (Commodore 64):
Le porte di accesso alle stanze segrete sono: nel primo livello le due uniche porte nere, nessuna nel secondo e nel terzo appena sopra il negozio di Dazz. Per quanto riguarda le Risorse Segrete, dovete chinarvi più volte sul posto che ora vi indicheremo, se troverete qualcosa lo schermo lampeggerà. Nel primo livello sopra il negozio (Bomba e Punti), all'estrema sinistra in cima alla scala (Super Arma e Pergamena) e davanti alla stanza segreta destra (Bomba e Punti). Nel secondo livello ai due limiti estremi (Tempo e Pergamena). Nel terzo all'estrema sinistra (Tempo e Soldi). Nel quarto livello invece sopra il negozio di Dazz (Soldi (molti) e Pergamena) e all'estrema sinistra (Tempo e Bomba). Come notazione finale vi ricordo che questi bonus sono la chiave per risolvere il gioco, infatti se trovate la pergamena e siete già in possesso di un pezzo, questo si completerà con tutte le parole; così al quarto livello basta aspettare l'arrivo del nemico, ucciderlo, prendere la pergamena, il bonus e il gioco è fatto.

P.S.: Paolo, complimenti, ma hai proprio una scrittura canina! Vi prego, se non avete una calligrafia più che leggibile, evitate di scrivere in corsivo perché mi capita spesso di passare qualche ora nel tentativo di interpretare i vostri arcaici geroglifici alla ricerca del loro vero significato. Per pietà, passate allo stampatello, OK?

PIEMONTE

ALESSANDRIA, PROVERA, VIA PIACENZA N.2
ALESSANDRIA, GIOCHINGROS SAS, VIA S. FRANCESCO D'ASSISI N.54
ALESSANDRIA, COMPUTER TEMPLE SNC, C.SO LAMARMORA N.33
ALESSANDRIA, L'ALTALENA, CENTRO COMM.LE PACTO
ASTI, RECORD SNC, GALLERIA ?. ARGENTA N.3
ASTI, ASTI GAMES, VIA ALFIERI N. 26
BANCHETTE, TO, ARLECCHINO, VIA CASTELLAMONTE N. 18/E
BIELLA, VC, SERENO GALANTINO SAS, P.ZZA I MAGGIO N.1
BIELLA, VC, BABBO NATALE, VIA TRIESTE N.55
BIELLA, VC, CAMELOT SAS, VIA P. MICCA N. 33
BIELLA, VC, SIGEST SRL, VIA TRIESTE N. 23/B
BRA, CN, BONA DISTRIBUZIONE, VIA PRINCIPI DI PIEMONTE N.4
BUTTIGLIERA ALTA, TO, CERCHIO MAGICO, C.SO SUPERGA N. 56
CANELLI, AT, SUPER SHOP SNC, P.ZZA ZOPPA N. 16
CHIVASSO, TO, HOBBY MARKET SNC, VIA PO N.2/C
CIRIE', TO, BIT INFORMATICA SRL, VIA VITT. EMANUELE N. 154
CIRIE', TO, CENTRO GIOCO, VIA ROMA N. 66
CUNEO, ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA N.42
DUSINO S. MICHELE, AT, TREMONTI CARLA, C.SO INDUSTRIA N.30
IVREA, TO, FULVIA PAGLIUGHI SNC, C.SO VERCELLI N.254
IVREA, TO, EPO VAL GAMES, VIA PALESTRO N. 62
MONCALIERI, TO, SELEGIOCHI, VIA XXIV MAGGIO N. 5
NICHELINO, TO, CASA DEL PUPO, VIA TORINO N.34
NOVARA, PARADISO DEI BAMBINI, VIA TADINI N.35
PINEROLO, TO, ROGIRO', P.ZZA BARBIERI N.2
RIVOLI, TO, AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA N.112
SALUZZO, CN, BOLLATI GIUSEPPE, P.ZZA CAVOUR N. 38/4
SUS, TO, SAYN GIOCHI, VIA ROMA N.53
TORINO, AUCHAN, C.SO ROMANIA N.460
TORINO, TV MIRAFIORI, C.SO UNIONE SOVIETICA N.393
TORINO, AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI N.26/C
TORINO, PARADISO DEI BAMBINI SAS, VIA ANDREA DORIA N.8
TORINO, GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO N.52/B
TORINO, MAGLIOLA, VIA NICOLA PORPORA N.1
TORINO, SOFTEL, VIA NIZZA N.45/F
TORINO, MICRONTEL SRL, C.SO GIULIO CESARE N.56 BIS
TORINO, ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA N.333/4
TORINO, G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. N.251
TORINO, GRANDE MARVIN, P.ZZA LAGRANGE N. 45
TORINO, ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO N.46
TORINO, PLAY GAME SHOP, VIA CARLO ALBERTO N.39/A
TORINO, COMPUTER HOME SNC, VIA S. DONATO N. 46/D
TORINO, IL COMPUTER SERVICE, VIA STRADELLA 235/A
TORINO, MATRIX, VIA MONGINEVRO N. 1
TORINO, 6 VIA CIBRARIO, VIA CIBRARIO N. 6
TORINO, GIROTONDO TRE SRL, C.SO SOMMELLIER N. 33
TORINO, GIROTONDO, VIA GENOVA N. 14
VALENZA PO, AL, CENTRO COMM.LE SELEZIONE, VIA CAIROLI N.5
VERCELLI, VC, ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE N.5

LOMBARDIA

BAREGGIO, MI, GIOCHI SCIASCIA, VIA NOVARA N. 86
BERGAMO, CALDARA ANGELO SNC, VIA PAPA GIOVANNI XXIII N.49
BERGAMO, VIDEO IMMAGINE SNC, VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO, TINTORI ENRICO & C. SNC, VIA BROSETA N.1
BOZZOLO, MN, TOY CENTER, VIA CREMONA
BRESCIA, MEGABYTE, C.SO MAGENTA N.32/B
BRESCIA, VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI N.12/A
BRESCIA, VIDEO HOBBY, VIA UGONI N.12/B
BRESCIA, MASTER INFORMATICA, VIA F.LLI UGONI N. 10/B
BRESCIA, GIOCA BABY, VIA MILANO N. 3/F
BRESCIA, IL GIOCA, VIA GRAMSCI N. 13/A
BRESCIA, GIOCATOYS, VIA MONTELLO N. 48
BRESCIA, GIOCAGIOCA, VIA S. MARIA CROCIFISSA DI ROSA N.63
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA VANTINI N. 36
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA MARTINO FRANCHI N. 29
CARAVAGGIO, BG, MERISIO, VIA OBERDAN N. 13
CASSANO D'ADDA, MI, GRAZZINI/4, CENTRO COMM.LE L'AGORA'
CINISELLO B.MO, MI, MULTISYSTEM S.A.S., VIA ROMA N.35
CORBETTA, MI, PENATI SRL, VIA SIMONE DA CORBETTA N.49/D
CREMA, CR, EL-COM, VIA LIBERO COMUNE N.15
CREMONA, CASA DEL GIOCATTOLO, C.SO MATTEOTTI N.100
CREMONA, TELCO, P.ZZA MARCONI N. 2/A
CREMONA, PRISMA, VIA BUOSO DA DOVARA N. 8
CURNO, BG, RODESCHINI, CENTRO COMMERCIALE DI CURNO
DESENZANO, BS, MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI N.14
FINO MORNASCO, CO, MIAZZO, S.S. GIOVI N. 7
GALLARATE, VA, GIOCHI GARDEN, C.SO SEMPIONE N.33
GALLARATE, VA, GIOCART, VIA MILANO N. 165
GERENZANO, VA, GRANDI MAGAZZINI BOSSI, VIA G.P. CLERICI N.196
GORGONZOLA, MI, ARCA, VIA TRIESTE N. 13
GRADESCO PIEVE DELMONA, CR, MONDO COMPUTER, CENTRO COMM.LE CREMONA 2
GRATACASOLO, BS, INFOCAM, ST. PROVINCIALE 38
GRUMELLO, BG, MEGABYTE, VIA ROMA N.61
LECCO, CO, LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO N.11
LEGNANO, MI, GRANCASA, VIA C. JUCKER N. 1/3
LENTATE SUL SEVESO, MI, PIEMONTI, VIA NAZIONALE DEI GIOVI N.4
MAGENTA, MI, PASSAPAROLA GIOCHI, P.ZZA GIACOBBE N.11
MALEGNO, BS, LO BRACCO, VIA DEL LANICO N. 121
MANTOVA, MEGABYTE, VIA CALVI N.95
MANTOVA, TOY CENTER GIOCATTOLI, VIA PARMA N. 26/A
MELEGNANO, MI, L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L., VIA CASTELLINI N.27
MILANO, GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI N.29
MILANO, GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO N.9
MILANO, GRAZZINI/3, VIA PITAGORA N.4
MILANO, G. RICORDI & C., VIA BERCHET N.2
MILANO, SUPERGAMES, VIA VITRUVIO N.3
MILANO, RIVOLA, VIA VITRUVIO N.43
MILANO, PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO N.1
MILANO, GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI N.40
MILANO, FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO N.15
MILANO, CALLIGARO DISTRIBUZIONE, VIA AMPERE N.105
MILANO, SELECT, P.LE GAMBARA N.9
MILANO, GRANDE EMPORIO CAGNONI, C.SO VERCELLI N. 38
MILANO, KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER N. 19
MILANO, LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA N. 3
MILANO, B.C.S., VIA MONTEGANI N.11
MILANO, ELETTROVOCE BRAHA, VIA PIER CAPPONI N. 5
MILANO, VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MILANO, FAREF, VIA A. VOLTA N. 21
MILANO, MARCUCCI, VIA F.LLI BRONZETTI N. 37
MILANO, MESSAGGERIE MUSICALI, GALLERIA DEL CORSO N. 2
MILANO, TRONY GAMES, VIA PASCOLI N. 56
MILANO, JOYSTICK FUN, VIA LORENTEGGIO N. 38
MILANO, ASI, VIA VALDAGNO N. 5
MONZA, MI, BIT 84, VIA ITALIA N.4
MONZA, MI, INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI N.7
MONZA, MI, A.Z., VIA BUONARROTI N. 74
MORNAGO, VA, VANONI, VIA STAZIONE N.18
MOZZO, BG, VISCONTI, STRADA 153 - GRAN MERCATO DEI COLLI
NERVIANO, MI, GRANCASA, VIA LATERALE GIOVANNI XXIII
ORZINUOVI, BS, METAL MARK DI GAVAZZONI, VIA ADUA N. 45
PALAZZOLO S/O, BS, MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA N.11
PEDRENGO, BG, GIOCOSPORT 2001, VIA FERMI N. 19
PIADENA, CR, TECNOGIOCHI, VIA FERRARIS N. 1
POMPIANO, BS, IL MAGGIOLINO, VIA BUONARROTI N.41/B
REZZATO, BS, C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
REZZATO, BS, GIOCATTOLI CENTER, VIA GARIBALDI N. 72
RHO, MI, NEXT COMPUTER, VIA BUGATTI N. 13
RODENGO SAIANO, BS, COLMARK SPA, VIA INDUSTRIALE N.8
S. ANGELO LODIGIANO, MI, CERRI BATTISTA, VIA PEROSI N.10
S. ANGELO LODIGIANO, MI, FERRARI LUIGI, VIA MADRE CABRINI N. 44
S. GIULIANO MIL.SE, MI, VIDEOTEQUE, VIA TOLSTOI N.86/G
S. GIULIANO MIL.SE, MI, GRANCASA, VIA TOLSTOI N. 85
SABBIO CHIESE, BS, BAZZANI, VIA PARROCCHIALE N. 22
SEREGNO, MI, BONSAGLIO SRL, VIA DELLA REPUBBLICA N.200
SESTO S. GIOVANNI, MI, EASY SOFTWARE, VIA GRAMSCI N. 52
SORDIO, MI, TUTTO SOFTWARE SAS, VIA EMILIA N. 22
TIRANO, SO, SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA N.8
VARESE, BERNASCONI, VIA SAFFI N.88
VIMODRONE, MI, MISTER BIT, CITTA' MERCATO

VENETO

ALTE CECCATO, VI, GUERRA COMPUTER, V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA, VI, ASTER MARKET, VIA MARINONI N.5
BASSANO DEL GRAPPA, VI, CAMONICO GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI N.31
BASSANO DEL GRAPPA, VI, IL NIDO SNC, VIA CAPITELVECCHIO N.40
BASSANO DEL GRAPPA, VI, R.T.E. SNC, VIA J. DA PONTE N.25
BELLUNO, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VITT. VENETO N. 160/A
CAST. DI GODEGO, TV, BAGGIO SEVERINA, VIA XXIX APRILE N. 2/A
CEGGIA, VE, SARTORELLO SPA, VIA DUCA D'AOSTA N.2
ESTE, PD, COMPU & GAMES, VIA TITO LIVIO N. 5
FELTRE, BL, GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI N.10
LEGNAGO, VR, ZANON DI ISALBERTI E., VIA BEZZECCA N.3
LEGNAGO, VR, FERRARIN, VIA DE MASSARI N.10
MALO, VI, COVE, VIA COPERNICO N.19
MARGHERA, VE, SME, VIA ORSATO N. 5
MESTRE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA BISSUOLA N.20/A
MESTRE, VE, SME, VIA TORINO N.101
PADOVA, FRIGOBERETTA, VIA S. LUCIA N.25
PADOVA, TESTI GIOCATTOLI, VIA S. LUCIA N.11
PADOVA, COMPUMANIA SNC, VIA CARLO LEONI N.32
PADOVA, COMPUTER POINT, VIA ROMA N.63
PADOVA, ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO N.39/43
PADOVA, ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI N.31/A
PADOVA, ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI N.99
PADOVA, NEW SPADA JET (ZATTARIN), VIA T. ASPETTI N.168
PIOVE DI SACCO, PD, VITALIANI E FRISON, VIA ROMA N.46
PORTOGRUARO, VE, SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO, VI, ELECTRONIC STAR, VIA BESSICA N. 85
ROVIGO, ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE N.4
ROVIGO, CLINICA DEL RASDIO E DEL COMPUTER, V.LE REGINA MARGHERITA 7/9
ROVIGO, MONDO GIOVANE COMPUTERS, VIA FUA' FUSINATO N. 37/A
RUBANO, PD, EUROMARKET, VIA DELLA PROVVIDENZA N.212
S. BIAGO CALLALTA, TV, RAZIN, VIA POSTUMIA N. 78
S. DONA' DI PIAVE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA C. BATTISTI N.53
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, CASA DEL BAMBINO, VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, TOY CENTER, VIA C. BATTISTI N. 278/A
S. GIUSTINA BELL.SE, BL, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VOLPERE N.20
S. MARIA DI SALA, VE, CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO, VI, CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' N.35
SUSEGANA, TV, SME, VIA CONEGLIANO N.57
TAGLIO DI PO, RO, G.M. DI MORETTO, VIA MILITE IGNOTO N.3
TORRI DI QUARTESOLO, VI, ECHOS - CENTRO "LE PIRAMIDI", P.ZZA RUZZANTE N. 25
TREVISO, AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE N.15
TREVISO, GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN N.6
VENEZIA, CAPUTO SNC, S. MARCO 5193
VENEZIA, BARERA, SAN MARCO N.49/48
VENEZIA, RAVAGNAN CARLO, VIA S. MARCO N. 2428
VERONA, CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO N.47
VERONA, PERSONAL WARE, VIC. VOLTO SAN LUCA N.6
VERONA, LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA N.2
VERONA, NASTROTECA 2000, VIA VASCO DE GAMA N.14
VERONA, MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO N.10/11
VICENZA, ZATTARIN SPA, V.LE VERONA N.79/81
VICENZA, ZUCCATO SRL, C.SO PALLADIO N.78
VILLAFRANCA, VR, MA.BE. SAS, VIA MESSIDAGLIA N.130

FRIULI VENEZIA-GIULIA

PORDENONE, FRIGOBERETTA, C.SO VITT. EMANUELE N.14
TRIESTE, CENTERCASA, VIA C. BATTISTI N.29
TRIESTE, VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R., VIA RISMONDO N.4
UDINE, CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA N.15/A
ZOPPOLA, PN, SME, VIA UDINE N.28

TRENTINO ALTO ADIGE

BRUNICO, BZ, RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE N.70
CLES, TN, TRADING OFFICE SNC, VIA IV NOVEMBRE N.23
GARDOLO, TN, MUSIC CENTER, VIA SOPRASASSO N.32/4
MERANO, BZ, KONTSCHIEDER ERICH, VIA PORTICI N.313
ROVERETO, TN, LA DISCOTECA DI SAVOIA, VIA TARTAROTTI N.48
TRENTO, SESTER ANTONIO, VIA XXIV MAGGIO N. 2/3
TRENTO, CRONST S.A.S., VIA G. GALILEI N. 25

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA MURRI N. 73/75
BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA LOMBARDI N.43
BOLOGNA, LELA, VIA COSTA N.38/D
BOLOGNA, T.L.B. DI GHERARDI, VIA OBERDAN N. 29
BOLOGNA, CARTOLERIA PORTANOVA SAS, VIA PORTANOVA N. 18/9
BOLOGNA, EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI N.13/2
BOLOGNA, BORSARI ELETTRONICA, VIA FARINI 9
CARPI, MO, AL PAESE DEI BALOCCHI, C.SO CABASSI N.28
CASALGRANDE, RE, MACCHONI, VIA STATALE N. 467
CASTELNOVO NE' MONTI, RE, MONDO MUSICA, VIA RONA N. 27
CENTROBORGO BOLOGNA, BO, BORSARI MUSICA S.R.L., VIA M. E. LEPIDO N. 186/21
CESENA, FO, EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI N.5
DOGANA S. MARINO, , S. MARINO INFORMATICA, VIA 3 SETTEMBRE N.113
FAENZA, RA, ARGNANI SAS, P.ZZA DELLA LIBERTA' N.5/A
FERRARA, GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO N. 90
FERRARA, BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR N.85
FIDENZA, PR, PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR N.32
FORLI', TUTTO PER IL BIMBO, VIA G. REGNOLI N.15
FORLI', CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA N.30
FORLI', MARCO POLO SNC, V.LE ROMA N.171
GUASTALLA, RE, MAFRI, VIA CAVALLO ANG. SACCO E VANZETTI
LUGO, RA, MONTANARI ILLARIO, L.GO CALDERONI
LUGO, RA, BRISTOL, VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE N.19
MODENA, ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI N.20
MODENA, ORSA MAGGIORE C. COMM.LE I PORTALI
PARMA, ZANICHELLI, VIA A. SAFFI N.78/B
PARMA, CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA, DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO N.23
PARMA, LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR N.17
PARMA, RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI N.59
PAVULLO, MO, VIDEO MUSIC, VIA GIARDINI N. 66
RAVENNA, PALMIERI & C. SRL, VIA GRAMSCI N. 72
REGGIO EMILIA, PETER PAN, VIA EMILIA S. STEFANO N. 15/E
REGGIOLO, RE, DISCOPLAY, V.LE AMENDOLA N. 40/C
RIMINI, FO, EASY COMPUTER SNC, VIA LAGOMAGGIO N.50/A
RIMINI, FO, MASTRO GEPPETTO, VIA SIGISMONDO N.5/7
RIMINI, FO, GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA N.3
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, ZACCARELLI GIORGIO, VIA EMILIA N.80
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, BORSARI CASA, VIA EMILIA LEVANTE N. 259
SORBOLO, PR, CABRINI IVO, VIA GRAMSCI N.58
VIGNOLA, MO, FOLLETTI E FATE, C.SO ITALIA N. 46-48

LIGURIA

BOLZANETO, GE, MARTINELLI NARA, VIA C. RETA N.7/9
GENOVA, LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI N.35
GENOVA, LA BEFANA DI BACCANTI, VIA ASSAROTTI N.2
GENOVA, IL BALILLA, VIA F. APRILE N.112
GENOVA, CENTRO GIOCO EDUCATIVO, C.SO BUENOS AIRES N.3/R
GENOVA, LOBIANO MARIO, VIA G. DE PAOLI N.27/29
GENOVA, ABM COMPUTER SRL, P.ZA DE FERRARI N.24/R
GENOVA, BABY LAND, VIA COLOMBO N. 58/60
GENOVA, I GIOCATTOLI DI LELLA, VIA SAN LUCA N. 75/R
LA SPEZIA, ABRUZZESE, VIA DALMAZIA N.20
LA SPEZIA, INGROGIOCA SAS, VIA ROMA N. 194
ONEGLIA, IM, SERRATI RICCIOTTI, SALITA ARDOINO N. 10
PONTEDECIMO, GE, G. & G. GIOCATTOLI, VIA OTTINELLI N. 2
SAVONA, BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AREZZO, CASA DELLO SCONTO, VIA VITT. VENETO N. 115/117
AREZZO, CASA DELLO SCONTO, P.ZA GIOTTO N. 29
CAMAIORE, LU, IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE N.241/B
CASCINA, PI, F.LLI MONTESI, V.LE COMASCHI N. 39
CHIANCIANO TERME, SI, CAMISA MASSIMO, V.LE ROMA N. 33
FIRENZE, TELEINFORMATICA TOSCANA, VIA BRONZINO N.36
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI N.126
FIRENZE, EUROSOFT, VIA DEL ROMITO N. 10/R
FIRENZE, F.LLI PAOLI, VIA DATINI N.45
FIRENZE, PUNTO SOFT, VIA TORCICODA N.1/RFIRENZE, BABY MARKET, V.LE DEI MILLE N. 72
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, P.ZZA DELLA STAZIONE
FIRENZE, HELP! COMPUTER, VIA DEGLI ARTISTI N. 8 C
FORNACETTE, PI, CASA MARKET, VIA T. ROMAGNOLA N. 284
GROSSETO, ANDREINI LORIS, VIA PAGLIALUNGA
LIDO DI CAMAIORE, LU, IL COMPUTER DI VECOLI, V.LE COLOMBO N.216
LIVORNO, FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI N.19
LIVORNO, BALDI FIORELLA, VIA DELLA CORONCINA N. 8
LIVORNO, FOTO UNIVERSAL, P.ZZA XX SETTEMBRE
LIVORNO, ETA BETA, VIA S. FRANCESCO N. 30
LUCCA, COMPUTER SHOP CENTER, P.ZZA CURTATORE N.103
LUCCA, CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO N.26
LUCCA, L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI, P.ZZA DEL SALVATORE N.6
LUCCA, DISCO ROSSO, VIA S. PAOLINO N. 67
MASSA, FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI N.32
MONTECATINI TERME, PT, PELLEGRINI GIANCARLO, VIA U. BASSI N. 8/10
MONTERIGGIONI, SI, ELETTROMERCATO SRL, VIA TOSCANA N.6
MONTIGNOSO, MS, PLAYMASTERS, VIA INTERCOMUNALE N.49
ORBETELLO, GR, BABY'S LAND, VIA GIOBERTI N. 151
PIETRASANTA, LU, HIGH.TECH COMPUTERS, VIA MAZZINI N. 81
PISA, TECNINOVAS COMPUTER, P.ZZA GUERAZZI N. 19/21
PISA, CASA DELLO SCONTO, VIA CAMMEO N. 59
PISTOIA, MORGANA, VIA DALMAZIA N. 424
POGGIBONSI, SI, BABILONIA, VIA DEL COMMERCIO N. 29
PONTEDERA, PI, ELECTRONIC DREAMS SNC, VIA DANTE N.77
PRATO, FI, VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA N.15
SCANDICCI, FI, BELLANTI & C., P.ZZA L. DA PALESTRINA N.317
SIENA, VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI N.17
SIENA, BIANCHI ELETTRONICA, STRADA MASSETANA ROMANA
SIENA, BROGI RENATO, VIA CAMOLLIA N. 20/22
VIAREGGIO, LU, CASA DELLO SCONTO, VIA AURELIA NORD

MARCHE

ANCONA, ZIBALDONE, VIA GRAZIE N.1
ANCONA, TORTORELLI DI ANGELONI, C.SO STAMIRA N. 25
CAMERINO, MC, GAZZELLA GINA, C.SO VITT. EMANUELE N.51
CASTELFIDARDO, AN, MEZZELANI GIULIA, VIA XXVIII SETTEMBRE N. 28
FALCONARA M., AN, MONDO PICCINO SNC, VIA N. BIXIO N. 18/A
FANO, PS, ANGELINI, VIA VINCENZO ROSSI N.11
FANO, PS, FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI N.1/A
FERMIGNANO, PS, HIFI MARKET, VIA MACCIONI N. 6
FERMO, AP, PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS, VIA TRENTO NUNZI N.72/74
FOLIGNANO, AP, BENVENGA ERMINIA, V.LE AOSTA N. 21
JESI, AN, SIGNORETTI MARIO, C.SO MATTEOTTI N. 48
LIDO DI FERMO, AP, FIMEC DI DAMIANI, VIA MACERATA N. 4/12
MACERATA, CERQUETELLA PIERINO, VIA SPALATO N.126
MATELICA, MC, ELETTROLANDIA, C.SO VITT. EMANUELE N. 28
PESARO, REAL CICOGNA, VIA BRANCA N.69
PESARO, PERSONAL COMPUTER, VIA PONCHIELLI N. 2
S. ANGELO IN VADO, PS, GIOVAGNOLI CLEMENTE, C.SO GARIBALDI
S. BENEDETTO DEL TRONTO, AP, IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI
VILLA S. ANTONIO, AP, MAROZZI GIULIO, VIA SALARIA N.2

UMBRIA

BASTIA UMBRA, PG, BARBAROSSA GIANCARLO & C. SNC, VIA ROMA N. 77
CITTA' DI CASTELLO, PG, WARE, VIA DEI CASCERI N. 31/A
DERUTA, PG, REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO, PG, VALERI RUFFINO, VIA BENEDETTO CAIROLI N.29
FOLIGNO, PG, BRIGO BRUNA, VIA GRAMSCI N.87
FOLIGNO, PG, ETABETA DI BIZZARRI SNC, P.ZZA SAN DOMENICO
PERUGIA, CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA, MEDIA ELECTRONIC IMPORT, VIA PICCOL PASSO N. 107
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA BAGLIONI N. 17/29
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA MENTANA N. 55/75
PERUGIA, MIGLIORATI, VIA S. ERCOLANO N. 3/10
SAN SISTO, PG, CIEM DI MINUTI, VIA PIEVAIOLA N. 166
TERNI, STEFANONI ERMINIO, VIA CRISTOFORO COLOMBO N.3
UMBERTIDE, PG, FORMICA GIUSEPPE, VIA GARIBALDI N. 17
UMBERTIDE, PG, MENIGATTI LORIS, VIA STROZZACAPPONI N. 47

ABRUZZO

L'AQUILA, RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO N.213
PESCARA, PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI N.25/30
TERAMO, CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI N.15
VASTO, CH, STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA, LT, GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA N.14/A
CASSINO, FR, PETRACCONE, VIA PASCOLI N.110
CASSINO, FR, ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO N.20
CASSINO, FR, SIDAC, P.ZZA S. GIOVANNI N. 16
CERVETERI, RM, VIDEO SHOP, VIA SETTEVENE PAOLO N.75
CIAMPINO, RM, COMPUTERTIME, VIA COL DI LANA N.11/15
CISTERNA DI LATINA, LT, S.E.C., VIA APPIA KM 54, 3
CIVITAVECCHIA, RM, OTTICA FOTO BRUNO, C.SO CENTROCELLE N.32/A
CIVITAVECCHIA, RM, SAVINI VINCENZA, C.SO MARCONI N.35
FORMIA, LT, LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO N.282
FRASCATI, RM, M.R.S., VIA LUCIANO MANARA N.5
LADISPOLI, RM, BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA N.12
LATINA, ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO N.8
LATINA, VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO, RM, MASSIMILIANO E PIETRO MANCINI SAS, VIA KENNEDY N.100
NETTUNO, RM, ELETTRONICA MANCINI, P.ZZA S. FRANCESCO N.13
POMEZIA, RM, GOLDEN COMPUTER SRL, VIA DANTE ALIGHIERI N.74
POMEZIA, RM, COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI N.1
RIETI, TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO N.8
ROMA, METROIMPORT, VIA DONATELLO N.37
ROMA, CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA N.4/A
ROMA, BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE N.56
ROMA, CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI N.277
ROMA, PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC, VIA BEVAGNA N.35/37
ROMA, I MAGAZZINI DEL POPOLO, VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE N.46
ROMA, MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI N.7/8
ROMA, MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI N.4
ROMA, F.LLI PIER MATTEI & C. SNC, VIA APPIA N. 423
ROMA, CASA MIA, VIA APPIA NUOVA N.146
ROMA, MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA N.245
ROMA, SUPERGIOCATTOLI C/O CENTO COMM.LE CINECITTA' 2
ROMA, GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA N. 424
ROMA, AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS, VIA A. MARIO N.38
ROMA, GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA, VIA A. MENGHINI N.83/5
ROMA, ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, CHOPIN, VIA CHOPIN N.27
ROMA, COMPUSHOP, VIA NOMENTANA N.265
ROMA, EASY DATA, VIA AMODEO N.31/D
ROMA, DISCO POP, VIA G. CAPPONI N. 11
ROMA, F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI N.2/A
ROMA, GIGI WATCH ELETTRONICA, V.LE IPPOCRATE N.25
ROMA, KYNDES, VIA AURELIA N. 387
ROMA, MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA N.33
ROMA, P.A.T.E. 80, VIA TOSCOLANA N.489
ROMA, PAOLINI SNC, VIA PALINI N.94
ROMA, PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO N.6 C
ROMA, R.C.E., P.ZZA DEI GERANI N.40/41
ROMA, R.P.M., VIA GIULIA N.142
ROMA, SAFO RADIO TV SRL, VIA APPIA NUOVA N.501/505
ROMA, VANGUARA ELETTRONIC, P.LE PRENESTINO N.16/19
ROMA, LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI N.7
ROMA, CIMINI ANTON GIULIO, VIA PRENESTINA N.421/A
ROMA, DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA N.50
ROMA, GALLERIA TUSCOLANA, VIA Q. VARO N.15/19
ROMA, GIORNI GIOCATTOLI SNC, VIA M. COLONNA N.30/32/34/36
ROMA, P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA N.72
ROMA, STYL BABY, VIA TORREVECCHIA N.100
ROMA, PCC COMPUTER HOUSE, VIA CASILINA N.283/A
ROMA, ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, UNION SHOP SAS, V.LE REGINA MARGHERITA N.9
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO GIORGIO MACCAGNO N.8
ROMA, UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE N.188
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA N.19
ROMA, TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA N.227
ROMA, FOTO FRANK, VIA DEI MILLE N.26
ROMA, GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI N.65
ROMA, ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO N.1
ROMA, VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA N.4/6
ROMA, CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA N.12
ROMA, G. RICORDI & C., VIA G. CESARE N.88
ROMA, G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO N.506
ROMA, OCCHIENA FERDINANDO, CIRC.ZIONE GIANICO
SORA, FR, THE STORE, VIA MATTEOTTI N.3
TIVOLI, RM, A.V.C. SHOP SERVICE, VIA EMPOLITANA N
TIVOLI, RM, SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO N.35
VELLETRI, RM, KEYBIT, VIA PAOLINA N.55
VITERBO, CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI N.65

CAMPANIA

ARZANO, NA, IDEA GIOCATTOLO SRL, VII TRAVERSA P
AVELLINO, GIOCATTOLI LANZETTA, VIA CIRCONVALLA
AVERSA, CE, IOVINE ANTONIETTA, VIA COSTANTINOP
AVERSA, CE, NEW TV HI-FI, VIA ROMA N. 218
BATTIPAGLIA, SA, KING COMPUTER, VIA OLEVANO N.
C/MARE DI STABIA, NA, IL REGALO DI SOMMA, VIA G N.145/151
CASORIA, NA, SHASHIN, EUROMERCATO CAMPANIA
GRAGNANO, NA, PRIDAM SNC, VIA CAPPELLA DEI BIS
MERCATO S. SEVERINO, SA, OFFISYSTEM SAS, VIA RO
NAPOLI, ODORINO SRL, L.GO LALA N.22/AB
NAPOLI, SANTANIELLO SAS, VIA SANTANNA DEI LOMI
NAPOLI, HPE INFORMATICA SNC, VIA CONSALVO N.1
NAPOLI, CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. N. 102
NAPOLI, MONDIAL GIOCATTOLI, VIA DIOCLEZIANO N.
NAPOLI, DARVIN, GALLERIA UMBERTO I N.79
NAPOLI, CIAN, GALLERIA VANVITELLI N.32
NAPOLI, CASA MIA SAS, VIA F. CILEA N. 115
NAPOLI, LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI N.158/162
NAPOLI, MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO N.6
NAPOLI, GERARDI E FORTUNA, V.LE KENNEDY N.103,
NAPOLI, VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE N.16
NAPOLI, APREA, VIA VERGINI N. 15
NAPOLI, VC DI V. CASTELLUCCIO, VIA PRIVATA RICCI
NAPOLI, ESTERCOM, GALL. UMBERTO I N. 17
PORTICI, NA, NUOVA INFORMATICA SHOP SAS, VIA LIBE
PORTICI, NA, INFORMATICA ESSE, VIA LIBERTA' N. 25
POSITANO, SA, NUOVA FOTOGRAFIA, VIA PASITEA N.
QUALIANO, NA, VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS, VIA R
S. MARIA C.VETERE, CE, ELETTRONICA VALENTINO, P.ZZA
S. GIORGIO A CREMANO, NA, TEMA SAS, VIA VITTORE
SALERNO, EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI N.2
SAN PRISCO, CE, R.F. VOLLERO, VIA APPIA N. 1
VALLO DELLA LUCANIA, SA, PLAY AND SOUND, VIA TI

PUGLIA

ANDRIA, BA, CENTER MUSIC, VIA F. FERRUCI N. 25/27/29
ANDRIA, BA, CENTER MUSIC 2, VIA FIRENZE N. 43 A-B
ARADEO, LE, FOTO MARIO, VIA TRIPOLI N.41
BARI, CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR N.196
BARI, DISCORAMA, C.SO CAVOUR N.99
BARI, DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI N.17 C.D.E.
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 32
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 79
BARLETTA, BA, PAN CAL, VIA VITRANI N.58
CASAMASSIMA, BA, GLOBO INTERNATIONAL, BARI CENTRO
CASARANO, LE, DETTALGROSS D'AMICO, VIA POLA N. 2
CONVERSANO, BA, PUNTO 2000, VIA S. LORENZO N.47
FOGGIA, ALCATI DEMO SYSTEM, VIA S. LORENZO N.23
FOGGIA, ECI COMPUTER, VIA ISONZO N.28
GRAVINA DI PUGLIA, BA, COPYPUGLIA, VIA BARI N.42/44
LECCE, MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO N. 14
MAGLIE, LE, RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE N.36
MARTINA FRANCA, TA, LEUCI RAG VINCENZA, VIA A. FIGHERA N. 53
SANTERAMO, BA, IDEAL SOFT, C.SO ITALIA N.92/94
TARANTO, ELETTROJOLLY, VIA ZARA N.75
TARANTO, TECNOBIT, VIA PLATEJA N.68/B
TARANTO, MONTERA, VIA CUGINI N.49/A
TRIGGIANO, BA, BABY PARK SRL, TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO, ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA, CONDEMI GIUSEPPE, VIA D. TRIPEPI N.71
REGGIO CALABRIA, GIAMBOI VENERA, VIA ORANGE

SICILIA

AUGUSTA, SR, CENTRO BABY, VIA PRINCIPE UMBERTO N. 177
CANICATTI', AG, CURTO PELLE BABY, VIA MONS. FICARRA
CAPO D'ORLANDO, ME, FOTOFLASH, VIA XXVII SETTEMBRE N. 26/A
CATANIA, AZETA SRL, VIA CANFORA N. 140
CATANIA, MAC SYSTEM, VIA R. IMBRIANI N.179/A
ENNA, MANETTA ARREDUFFICIO, VIA CHIARAMONTE N. 10
MESSINA, PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO N.21
MESSINA, COMPUTER HOUSE MESSINESE, VIA DEL VESPRO N.58
MESSINA, TECNOELETTRONICA, VIA CENTONZE N. 139
MILAZZO, ME, ROBOTICA, P.ZA S. CUORE N. 16
MISTERBIANCO, CT, CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE, VIA A. MORO N. 21/23/25
MISTERBIANCO, CT, SAMART, VIA CARLO MARX N. 160
PALERMO, ELECTRON & C. SAS, VIA LINCOLN N.197
PALERMO, CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO N. 20/26
PALERMO, SICI GIUOCA, VIA S. CIRO N. 23/A
PALERMO, A. RANDAZZO S.P.A., VIA M. STABILE N. 160
PALERMO, CARAFFA DARIO, P.ZA R. SETTIMO N. 9/10
PALERMO, GALLERIA DEL GIOCATTOLO, VIA NAPOLI N. 55
PALERMO, HOME COMPUTER, V.LE DELLE ALPI N. 50/C-E
RAGUSA, CENTRO DIDATTICO IBLEO, VIA ROMA N.110/114
SIRACUSA, MELCHI, VIA M. BONANNO N. 19/A
SIRACUSA, TELSY, VIA S. OLIVIERI N. 35/T
TERMINI IMERESE, PA, CASCINO ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE N.24
VITTORIA, RG, FOTOVIDEO BELLA, VIA CAVOUR N. 340

SARDEGNA

ARZACHENA, CA, DEMURO MADDALENA SNC, VIA KUZZITTO N. 20
CAGLIARI, COMPUTER POINT SAS, VIA CAVARO N. 21 B C
NUORO, CEN, VIA S. EMILIANO N.51
OLBIA, SS, SKEMA ELETTRONICA SNC, VIA ACQUEDOTTO N. 31
ORISTANO, ERRE DI DANCARDIO SNC, VIA E CAMPANELLI N.15
SASSARI, D.A.R.C. SNC, C.SO VICO N.37
SASSARI, SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA N. 6
TORTOLI', NU, PORRA' SNC, VIA TEMPIO N.10

CONCORSO!!

E' L'ORA DI ASPETTARE L'OROLOGIO!!

Ok, amici, abbiamo ricevuto milioni e milioni di tagliandi, ma purtroppo solo trecento di voi sono i fortunati vincitori che riceveranno l'ambito orologio. I nomi sono stati messi in ordine alfabetico, ovviamente per nomi di battesimo e non per cognome. Sapete, noi di ZZAP! siamo sempre un po' folli e così abbiamo deciso di non fare come tutti gli altri... Comunque, se il vostro nominativo non dovesse comparire su queste due pagine, non rammaricatevi: la vita è bella anche senza il nostro fantasmagorico gadget: avete pur sempre in mano la rivista più bella della terra,no? E allora cosa sono quelle facce...

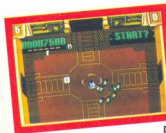
ADRIANO DAL PASTRO
ALBERTO TININININI
ALBERTO ZANNI
ALESSANDRA SANGERMANO
ALESSANDRO BALDESSARI
ALESSANDRO BALDUCCI
ALESSANDRO DEREANI
ALESSANDRO DI SIPIO
ALESSANDRO LIBERATI
ALESSANDRO MURA
ALESSANDRO SANTONOCIO
ALESSANDRO VAGNINI
ALESSANDRO VENDITTI
ALESSANDRO ZINI
ALESSIO L'ERARIO
ALESSIO SCIMENI
ALFREDO ZAMPA
ANDREA ARMAROLI
ANDREA CATALDI
ANDREA CIVOLANI
ANDREA DELLA SIRIA
ANDREA FANTI
ANDREA FERMANI
ANDREA FUSARO
ANDREA MINARDI
ANDREA RANATI
ANDREA SCIAN
ANDREA SPADI
ANDREA STOLF
ANDREA TODESCHINI
ANDREA TRIFIRO'
ANDREA VALENTI
ANGELO LEONE
ANGELO LO MAGNO
ANTONINO CARACCIOLO
ANTONIO BELTEMPO
ANTONIO BOTTALICO
ANTONIO FARES
ANTONIO IANNOTTA
ANTONIO LE FOSSE
ANTONIO PROFETA
ARMANDO MENDOLICCHIO
BARTOLOMEO D'AFFRONTO
BERTO SOLIGON
BRUNO LUNARDI
CARMELO NICI
CARMELO SANTONOCITO
CARMELO VALLONE
CESARE VOLTAN
CIRO COLECCHIA
CLAUDIA ROMELE
CLAUDIO ANTONELLI
CLAUDIO ARATA
CLAUDIO CABRINI
CLAUDIO CANTELLA
CLAUDIO CAPPELLETTI
CLAUDIO GOVONI
CLAUDIO TORTORA
CRISTINA ZECCA
DANIEL GAGGINI
DANIELE BACHIS
DANIELE BALBONI
DANIELE BATTAGLIA
DANIELE BEDIN
DANIELE CLERICI
DANIELE CRESCIMBENI
DANIELE GABUTTI
DANIELE PAOLINO
DANIELE PLEBANI
DARIO BAGNASCO
DARIO BERNARDI
DAVID DE MARCO
DAVIDE BELLO'
DAVIDE BONICELLI
DAVIDE MAGNABOSCO
DAVIDE MARCHESE
DIEGO CARAVAGGI
DOMENICO MORSUILLO
EDOARDO SERENO
ELVIS TALOTTI
EMANUELE BRESSANI
EMANUELE CARROGU
EMILIANO BAGLIONI
ENRICO BOSIO
ENRICO MASSIDDA
ENRICO PIVA
ENRICO RIZZATO
ERASMO GIAMPETRUZZI
ERNESTO PAVESE
FABIO CALA'
FABIO CARDULLO
FABIO CECCHINI
FABIO GHIGLIONE
FABIO MONACO
FABIO NICOLAO
FABIO PETRINI
FABRIZIO BEGNOZZI
FABRIZIO FABI
FABRIZIO FLORIS
FABRIZIO TRIVELLONE
FEDERICO BELIBANI
FEDERICO FERRARI
FEDERICO TEMPERINI
FILIPPO FERRARI
FILIPPO ZANELLATI
FLAVIO BERTA
FRANCESCO ALBERTI
FRANCESCO FORLANI
FRANCESCO MARINELLI
FRANCESCO PALLADINO
FRANCO CORRIAS
FRANCO SINATRA
FRANCO VECCHI
GABRIELE GATTARI
GABRIELE GIARDINI
GABRIELE IMPERATORI
GABRIELE TARSIA INCURIA
GENNARO CASSESE
GIACOMO TONUCCI
GIAMPIERO CANNELLA
GIAMPIERO LANGE'
GIAN MACCIO'
GIANCARLO BASILE
GIANCARLO IMPERATO
GIANLUCA DE BELLIS
GIANLUCA SCARPA
GIANLUCA VIOLI
GIANNI CANDEAGO
GIANNI GENUINO
GIORGIO COMAND
GIORGIO FOSCILI
GIORGIO TAVERNA
GIORGIO ZAMBONI
GIOVANNI CORSARO
GIOVANNI FERRARIO
GIOVANNI MARTINI
GIULIO BIGAGLI
GIUSEPPE ABIUSI
GIUSEPPE BONIN
GIUSEPPE BUTTI
GIUSEPPE CAPONE
GIUSEPPE CAPRIATI
GIUSEPPE D'ADAMO
GIUSEPPE NATALUCCI
GIUSEPPE PETROSINO
GIUSEPPE PICCOLO
GIUSEPPE RUBINO
GIUSEPPE SOTGIU
GUIDO FRAIETTA
GUIDO SABATINI
IGNAZIO HONORATI
IGOR PITZALIS
IVANO BACCI
LEONARDO VIGLIONE
LILLO GUERRERA
LINO CANZANELLA
LJUBO UNGHERELLI
LOREDANA DUORNICICH
LUCA BARONI
LUCA BOSSI
LUCA DI LEVA
LUCA LORENZON
LUCA OTTOBONI
LUCA PICARIELLO
LUCA PODDIGHE
LUCA ROSSI
LUCA SCARANTINO
LUCA SGRO'
LUCA TREVISAN
LUCIANO BRENNA
LUIGI BARATTA
LUIGI CHIRDO
LUIGI FOCHESATO
MANFREDI SACCO
MANUEL PUGIOTTO
MANUELE PAGLIARANI
MARCO ANTUZI

MARCO BALDINI
MARCO BERNARDI
MARCO BIANCHINO
MARCO BORIZZI
MARCO BOVOLATO
MARCO CASABURI
MARCO DEBERNARDI
MARCO DI GRAZIA
MARCO GUERRIERI
MARCO MADDALONI
MARCO MARASSI
MARCO MEDEOT
MARCO MILAZZO
MARCO MOMESSO
MARCO OTTAVIANI
MARCO PRODAN
MARCO SALVATORI
MARCO SCOTUZZI
MARCO SPERANZINI
MARCO TONIOLO
MARCO ZANATTA
MARINO DE STENA
MARIO D'AMICO
MARIO FONDA
MASSIMILIANO BADOLATO
MASSIMILIANO CHIRICO'
MASSIMILIANO NEGRO
MASSIMILIANO SELVA
MASSIMO ANSELMI
MASSIMO BERTOLDI
MASSIMO CICCIO'
MASSIMO FISCELLA
MASSIMO MORLACCHI
MASSIMO SCALISE
MASSIMO SONN
MATTEO DE LEONARDIS
MATTEO NENCINI
MATTEO SARTI
MATTEO TARDUCCI
MATTIA NICOLINI
MATTIA TORRESIN
MAURIZIO LENTI
MAURIZIO PERONI
MAURO DI MATTEO
MAURO LONIGRO
MAX PERSICO
MICHELE BRUSADELLI
MICHELE MAGGIO
MINO DI GIORGIO
NATALE AIELLO
NICOLA DELLA GIOIA
NICOLA GUADAGNIN
NUNZIO BONSIGNORE
OSCAR MARCELLO
PAOLO CINELLI
PAOLO DI GIULIO
PAOLO DI PACE
PASQUALE PALMIERO
PIER MARIO RIZZOLO
PIERGIORGIO INTROZZI
PIERLUIGI BERTOLINI
PIERLUIGI VITULLI
PIERO FATTORI
PIETRO DI GEMMA
PIETRO MARCHESE
PIETRO ROSSI
RAFFAELE DE FEO
RAFFAELE GOMIERO
RENATO DENIS
RENATO FERRUA
RENATO PERINI
RENATO POLCINI
RENATO RAMONDA
RENATO ZAPPULLA
RICCARDO DETTI
RICCARDO MERLO
RICCARDO PREGNOLATO
ROBERTO BERTON
ROBERTO BONUGLIA
ROBERTO CATANZARO
ROBERTO CAVAGNA
ROBERTO COLOMBO
ROBERTO SANAVIO
ROBERTO VENTURINI
ROCCO PANUCCIO
ROCCO SGAMBELLURI
SALVATORE CARBONI
SALVATORE FORENZA
SALVATORE MARTINO
SALVATORE TROVATO
SALVO BONELLO
SAMUELE DE CRIGNIS
SAVERIO DE CARNE
SILVIA CADONICI
SILVIO NEIROTTI
SILVIO RAVA
SIMONE CAPPETTI
SIMONE CASTELNUOVO
SIMONE CHIARIGLIONE
SIMONE MENGARELLI
SIMONE NEPA
SIMONE PIEROTTI
SIMONE SIRABELLA
SIMONE VIGGIANO
STEFANO BORA
STEFANO CAPANNA
STEFANO DAL POZZO
STEFANO MILANI
STEFANO PIRAS
STEFANO VERDURA
STEFANO VERONESE
TARCISIO MIORI
TIZIANO CRESTA
TOMMASO MIGLIOZZI
TOMMASO POLACCHINI
TOMMASO VIGILANTE
VALERIO GIGLIONI
VINCENZO CIMMINO
VINCENZO ERRICO
VINCENZO ESPOSITO
VITO DI PAOLA
VLADIMIR FICARRA

Omnintendo

TOP
CRET

A

Ok, d'accordo, stavolta vi risparmio la solita, tediosa storiella del futuro violento e della sportività che è morta, dato che ve ne ho già ampiamente parlato nelle recensioni dello stesso gioco per C64 e in quella di Pit Fighter. In ogni caso, sappiate che secondo i produttori di software ludico e videogiocume vario, IL FUTURO SARA' VIOLENTO! E non cercate di sfuggire al vostro destino, in quanto è già belle che segnato: "Arancia Meccanica" invece di cappuccetto rosso, "Classe 1984" invece di "Marcellino pane e vino", e via dicendo. Naturale, quindi, che anche la televisione, nel suo piccolo, non poteva rimanere indifferente ai tempi che cambiavano, e così invece di propinare ai telespettatori schifezze sovrumane come "l'Istruttoria" e "Beautiful", hanno cominciato a mandare in onda spettacolini molto più divertenti dove sangue e budella la facevano da padrone. Uno di questi era appunto lo "Smah TV", condotto da Mike Bongiorno XVII, pronipote del leggendario conduttore di "Superflash" e "Telemike", in cui lo spettacolo era -appunto- rappresentato dalle lotte simil-Rambo per la sopravvivenza dei giocatori medesimi. In pratica, colui che superava le eliminatorie ed il test torcibudella per partecipare ad una puntata dello Smash TV, veniva liberamente sbattuto in mezzo ad un'arena a combattere contro tutto ciò che si muove (e non). Inutile quindi dire che voi, nel gioco, non impersonate certo il ruolo del conduttore della trasmissione, ma dovrete calrvi nei meno felici panni di un concorrente. Per sopravvivere, quest'ultimo ha a sua completa disposizione una mitraglietta dal potere bellico paragonabile a quello di una fionda a reazione, ma per fortuna nell'arena in cui si svolge tutto il gioco, potrà contare su alcuni papparuoli messi gentilmente a disposizione dai nemici accoppati: raccogliendo uno di questi, infat-

A) ecco alcuni concorrenti che sono stati eliminati

B) signora, io le offro queste due fustine in cambio di...

C) ladies and gentleman, messieurs et madammes, siuri e siure...

D) all'arembaggiooooo!

E) una barriera di shurikin protegge ruotando il prode concorrente

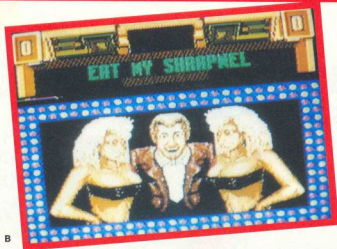
F) ma questi nemici sferoidali continuano a inseguirmi! E' proprio il caso di dire "che palle!"

G) allora, signor Alongari, è pronto per il domandone finale?

C

D

Paolo

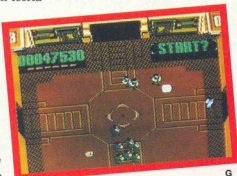
La conversione di questo gioco è molto simile, come giocabilità, alla versione per C64 che ho avuto già modo di recensire otto o nove mesi fa. Quindi come giocabilità siamo sui medesimi livelli, e ciò non può che essere un bene, dato che l'omino va esattamente dove volete voi, e non vi dà mai quella strana sensazione di essere dotato di (in)coscienza propria. La difficoltà ben calibrata vi permette di non morire troppo spesso e di progredire ogni volta senza frustrarvi eccessivamente. Tuttavia non posso ignorare quello che era il difetto principale di tutto il gioco, difetto di cui soffre anche questa versione per NES: è tutto parecchio ripetitivo, dato che lo schema, praticamente, non varia mai. Bhè, se la cosa non vi spaventa, comprate pure Smash TV senza riserve.

B

ti, il giocatore potrà potenziare le proprie armi, procacciarsi una bella barriera o aumen-

E

tare a dismisura la sua disponibilità di vite extra. E credetemi, non sono mai abbastanza. La lotta, come intuibile, è davvero all'ultimo sangue, e l'unico scopo del gioco è appunto quello di riottenere la libertà, raggiungere gli ideatori del gioco, e fare di loro ciò che avete già fatto in precedenza con gli altri concorrenti.... L'unica cosa che non riesco a comprendere è la seguente: ma se in teoria quelli che appaiono nel gioco sono tutti concorrenti, dovrebbero spararsi vicendevolmente l'uno contro l'altro. E allora, perchè se la prendono tutti con voi? Bhà, ai posters l'ardua sentenza!!! Tecnicamente parlando, il gioco è ambientato in diverse arene viste dall'alto, con tanto di tunnel di collegamento fra loro. Il giocatore si può spostare in tutte otto le direzioni messe a disposizione dal joypad, e può sparare nella direzione in cui si sta muovendo o in una prefissata a seconda del tasto con cui sparate. Naturalmente, ogni "stanza" riapre i sui portoni, permettendovi l'accesso ad una successiva, solamente quando

F

l'avrete completamente ripulita da tutto ciò che si muove nella stessa. Buon divertimento!

G

Siete arrabbiati con la vostra professoressa di Italiano perchè vi ha dato 4= in un tema? Vostra madre vi stressa continuamente perchè giocate con la vostra console invece di studiare? Se è una cieca furia omicida che vi anima, questo gioco è quello giusto per voi: infatti lo scopo di Smash TV è di distruggere tutto ciò che vi capita a tiro, senza distinzioni. Se invece cercate un gioco che appaghi veramente e che non annoi, lasciate perdere questo, perchè in ogni livello la morale è sempre quella (fai merenda con Gisella, pardon, Girella): blasta e raccogli bonus. Personalmente dopo due partite mi è sopraggiunta una noia mortale, ed anche una gran voglia di cambiare cartuccia. Anche il sonoro non è un granchè: i "rumori" emessi dal video non sono proprio una sinfonia...

PRESENTAZIONE 80%

Una presentazione simil-spectrum presagisce una genialoide opzione per giocare con un solo joypad o con due contemporaneamente, per pilotare pure la direzione di fuoco. Se riuscite a tenere in mano due joypad, però, scriveteci come avete fatto...

GRAFICA 80%

I fondali piuttosto piatti sono comunque migliori dello sfondo nero della versione C64, peccato che gli sprites siano a volte decisamente troppo piccoli.

SONORO 62%

Nella media del Nintendo. Ciò vuol dire "bassa".

APPETIBILITA' 90%

Oggi sono proprio inkakkiato col mondo e voglio blastare tutti quanti, ecco!!!

LONGEVITA' 60%

Se però non siete fans persi del blastaggio, dubito che lo giocherete più di una volta.

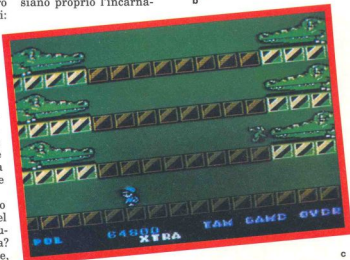
GLOBALE 74%

Un bel giochino senza troppe pretese, da comprare, solo se siete dei terroristi (almeno nell'animo...)

Come dice la famosa canzone di Vasco Rossi "Ormai è tardi" e il numero deve essere chiuso in qualche modo; dopo questa premessa che mi sembrava doverosa (un modo come un altro per farvi capire che qui si lavora sodo!!!) (tutti tranne tu, NdSH) posso cominciare la descrizione del gioco.
Penso che voi tutti ormai conosciate e amiate i nostri Bovas, Paolo e Dave. Bene dovete sapere che i suddetti redattori prima di diventare quello che sono adesso hanno passato una gioventù molto particolare; si narra infatti che in un passato molto remoto i suddetti redattori si chiamassero Tam e Rit e che la loro passione fosse il vandalismo.
Avete capito proprio bene, i nostri eroi andavano in giro a strappare i fiori ai giardini pubblici per poi regalarli alla tanto amata Penelope, la ragazzina più amata della loro scuola (ma quali fiori e fiori: strappavamo le rose e le regalavamo le spine... Nd-Bovas).
Purtroppo per loro, i coltivatori di tutta Vigevano (penso che ormai abbiate capito che questa è la citta di provenienza dei due vandali) si incavolarono non poco e assoldarono un agente segreto per scovare i due miniredattori (mini perché a quel tempo Paolo e Dave avevano solo sei anni).
Fu setacciata tutta Vigevano e dintorni, ma del Paolo e del Dave non era rimasta nessuna traccia; cosa fare allora? Non c'era tempo da perdere, ogni giorno che passava i due malefici bambini distruggevano sempre più fiori deturpando così la ridente cittadina
Dopo due mesi di assidue ricerche, gli investigatori privati, assoldati dall'unione coltivatori, riuscirono a scovare Penelope, la bambina più desiderata da tutti i ragazzini (e sottolineo ragazzini per non essere equivoco, in questa recensione si parla di amore platonico...) vigevanesi.
Come dice il proverbio "se Maometto non va alla montagna, la montagna va da Maometto" (però, sei un filosofo nato! NdSH); detto fatto i coltivatori rapirono la bimba e la rinchiusero dentro una roccaforte, ma non bastava ancora! bisognava mettere qualcuno a guardia della prigione e, quale guardiano poteva essere migliore se non la natura? Proprio così, tutti gli animali e le piante di Vigevano si misero a guardia del castello e ora i nostri eroi (bhe, non che siano proprio l'incarnazione di Superman e Capitan America comunque...NdBDM) devono riuscire a liberare la loro amichetta.
Il gioco ricorda molto Raibow Island et similia: la struttura di gioco è

a

b

c

a) ecco i nostri Bovas che vanno a funghi!!!

b) Scusi, non è che mi porterebbe a fare un giretto?

c) Sei al prezzo di uno!!!

d) Ho sempre odiato il pesce

e) Ecco Pol preso dal suo hobby preferito: il giardinaggio

Mi è piaciuto su C-64, su Spectrum e su Amiga, come poteva non piacermi su Nes? Doveva avere una pessima giocabilità, e così non è stato. Anche sull'otto bit Nintendo Rodland si distingue per la sua giocabilità e anche se non ha una grafica eccezionale è veramente un bel gioco. Vale tutti i suoi soldi e secondo me è da comprare, assolutamente.

Ragazzi, questo gioco è grande.
La prima impressione che ho avuto non è stata eccezionale ma mi sono bastate poche partite per divertirmi una cifra, lo schema di gioco è sì un po' datato ma le piccole innovazioni che sono state aggiunte migliorano decisamente tutto.
Grafica e sonoro non saranno certo da Oscar (i fondali sono a volte troppo ripetitivi anche se in difesa di questo si collocano degli sprite realizzati ottimamente) ma il fulcro di tutto è la giocabilità:pressochè perfetta!
Il bilanciamento della difficoltà è ottimo e le opzioni sono strutturate bene e molto chiare...
Se vi fidate del mio modesto parere e la grafica non è la prima cosa che guardate in un gioco correte a comprare questo Rodland: vi divertirete un sacco!!!

la medesima (come schema di gioco ricorda molto di più Bubble Bobble, NdSH), ma fortunatamente sono presenti degli aspetti che rendono Rodland abbastanza originale: innanzitutto potrete colpire i vostri nemici con una specie di bacchetta magica, potrete costruire delle scale che collegheranno tra loro le piattaforme e via discorrendo.

Lo scopo di ogni livello è fondamentalmente liberarsi di tutti i nemici che, a loro volta, rilasceranno dei bonus; in ogni livello sono anche presenti dei fiori che, se raccolti tutti, vi permetteranno di accedere a una fase bonus in cui il vostro scopo sarà quello di riuscire a raccogliere tutte le lettere che compongono la parola EXTRA, premio una vita aggiuntiva (dove lo già sentita questa?) (non in Bubble Bobble! NdSH)(quante storie, sai che differenza tra EXTEND e EXTRA NdBDM); naturalmente non mancherà il classico mostrone di fine livello (insolitamente demenziale) (neanche poi tanto insolitamente. L'ultimo mostro è un BDM gigante NdP)
Come in tutti i giochi per console, infine, è il solito nutritissimo schermo delle opzioni nel quale potrete cambiare persino nome ai protagonisti del gioco (che sò, invece di Tam e Rit, Pol e Dav!!!).

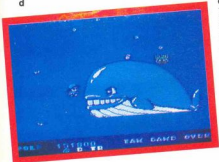
PRESENTAZIONE 80%
Molto ben strutturate le opzioni

GRAFICA 78%
Fondali a volte troppo ripetitivi ma sprite molto carini!!!

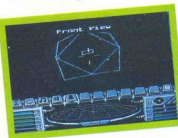
SONORO 65%
Leggermente sopra la media

APPETIBILITA' 78%
Un altro platform???

LONGEVITA 94%
Siiiiiiiiiii!!!!

GLOBALE 88%
Una veste grafica e sonora migliore gli sarebbe valsa la tanto ambita medaglia d'oro.

ELITE™

Il tempo delle conversioni, al contrario di quello delle mele, dell'uva et similia, non termina mai, e specialmente nel mondo dei videogiochi. E, a mano a mano che si va avanti nel tempo, esse diventano sempre migliori; vuoi perché le capacità delle macchine vengono sfruttate a fondo, vuoi perché i programmatori imparano a fare il proprio lavoro meglio di prima, ma è così. In questo modo, dopo diversi anni dalla sua prima comparsa, ecco arrivare anche sul Nintendo a otto bit un gioco divenuto a suo tempo un classico su praticamente tutti i computer, dal C64 all'Amiga ai vari PC: Elite.
Eccovi i presupposti del gioco: voi siete... beh, voi, ma nel futuro. Un futuro talmente remoto che ci saranno già i viaggi interstellari, e già quattro galassie saranno state esplorate e cartografate, a beneficio di tutti coloro che hanno intenzione di imbarcarsi in un'impresa commerciale, per diffondere i vari beni primari e secondari per la gioia e il giubilo di tutti gli abitanti delle varie ga-

a

lassie, siamo essi umani o no, e per arrivare là, dove nessun uomo è mai giunto prima. Questo è proprio il vostro caso: voi siete i felici proprietari di un'astronave (modello Fiorino, tanto per intenderci) e di un discreto gruzzoletto; starà solamente a voi e alla vostra scaltrezza di navigati commercianti far sì che il suddetto malloppo cresca a dismisura, dandovi la possibilità di comperare accessori di svariati modelli e misure per la vostra utilitaria spaziale. Iniziando allora dalle armi potrete acquistare cannoni sempre più potenti da affiancare a quello frontale che avete in dotazione (abbastanza deboluccio, a dire il vero) fino ad arrivare ai modelli militari (ah, dimenticavo: le armi possono essere sistemate anche sugli altri lati della nave, in modo da darvi una protezione maggiore) e ai missili. Altri laser che è possibile comperare sono quelli con un impiego prettamente minerario, quindi adatti a frantumare gli asteroi-

Molto bello, decisamente molto bello. Alcuni anni fa mi aveva entusiasmato, e il vederlo su NES mi ha lasciato piacevolmente sorpreso. Un grande classico quindi arrivato anche sul piccolo di casa Nintendo (beh, sul medio di casa NIntendo). Il gioco in sé è realizzato piuttosto bene, con una grafica a poligoni vuota (in fondo il NES non monta mica un 68040) e una discreta giocabilità. Per (quasi) tutti un classico da non perdere...

a) per fare le astronavine di carta si fa così...

b) dunque, si piega a metà il foglio...

c) e lo si scaglia alla vittima predestinata...

d) ci si guarda un po' intorno per vedere chi sono i compagni di classe..

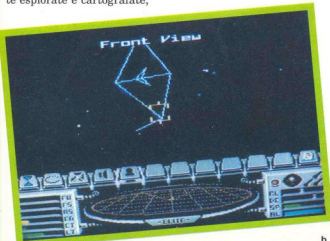
e) ...e si intercetta il più sfigato...

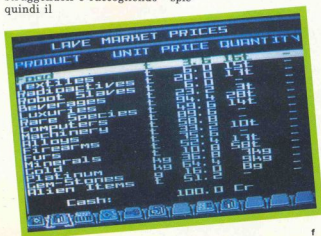
f) arrecandogli tutto il danno possibile!!

b

c

d

e

di da cui potrete poi estrarre diversi minerali; possiamo poi passare al computer per attraccare in modo automatico (utilissimo, credetemi), continuare con il modulo per ampliare lo spazio per il cargo fino ad arrivare all'utilissimo aggeggio che vi permette di viaggiare tra le diverse galassie.
Così equipaggiati siete pronti ad affrontare il duro mondo del commercio interplanetario. Beh, voi potreste al limite contribuire a renderlo ancora più periglioso... come? Ma facendo i pirati, no? Potete infatti anche attaccare i vari convogli che incontrerete durante il vostro interminabile peregrinare per lo spazio profondo, attaccandoli, distruggendoli e raccogliendo quindi il carico alla deriva nel vuoto. Fate attenzione perché così facendo attirerete su di voi le attenzioni della polizia interstellare e diverrete ricercati. Ciò non vi impedirà certo di attraccare alle stazioni spaziali e di vendere la merce rubata, né influirà minimamente sul costo della stessa, ma vi renderà ambita preda delle pattuglie spaziali, composte da alcuni fra i più tenaci, duri e spietati poliziotti dello spazio.
Ora che conoscete il vostro futuro dovete solo fare le scelte giuste...

f

PRESENTAZIONE 81%
Bel look nero e oro...

GRAFICA 76%
Essenziale ma veloce

SONORO 68%
Musichetta assurda ma effetti carini. Giocavo col volume a zero e non ne sentivo la mancanza...

APPETIBILITA' 84%
Se vi interessano questo tipo di canzoni...

LONGEVITA' 83%
Beh, con quattro galassie da esplorare ne avrete da fare per un bel po'...

GLOBALE 82%
Un classico da non mancare.

Non sono eccessivamente d'accordo con Stefano: Elite è stato un grande gioco, forse oggi però non ha lo stesso fascino che (indubbiamente) poteva avere un po' di anni addietro. Sinceramente, al confronto con i milioni di giochi provati su NES questo Elite può sembrare un po' noiosetto, poco vario e non troppo interessante, anche se c'è da ammettere che è realizzato molto bene, soprattutto per quanto riguarda la grafica vettoriale discretamente inusuale sul NES. Una cosa che ho apprezzato è l'interfaccia utente: mancando la tastiera, i programmatori hanno dovuto ripiegare su un sistema a icone abbastanza comodo che risulta a tratti confuso ma pur sempre valido. Come al solito, nel campo sonoro il gioco fa acqua da tutte le parti: il Bel Danubio Blu è pessimo, mentre gli effetti sonori li ho già dimenticati - non è un buon segno. In definitiva, un prodotto adatto ai nostalgici e ai curiosi, non al tipico utente NES.

A

KONAMI HYPER

Dopo aver provato Kenny Daglish Soccer Manager per Amstrad, mi è venuta una gran voglia di fare una normale partita di calcio, di ritrovare il gusto del gol o di una poderosa parata. L'occasione di poter soddisfare questo desiderio mi si è presentata sottoforma di questo Konami Hyper Soccer per NES.

Subito mi sono precipitato verso il NES, ho infilato la cartuccia e mi sono preparato per un divertente incontro calcistico. Ma dopo circa cinque minuti mi è sorta spontanea una domanda: chi sta giocando? Infatti i miei giocatori si muovevano per il campo senza poter creare una buona azione di gioco, mentre i calciatori governati dalla console si "allenavano" a tirare bordate contro il mio portiere. Sarebbe stato divertente almeno tentare di parare certi tiri, ma anche il portiere era controllato dal NES. A questo punto ho provato a segnare nella mia porta, ma ho incontrato parecchie difficoltà: Il portiere è una vera e propria saracinesca!!!!! Amareggiato e disilluso ho cercato di cambiare qualcosa nelle opzioni, ma non c'è stato niente da fare. Quindi ho cercato di rifarmi con la lotteria dei calci di rigore, ma non è cambiato quasi nulla: segnare un gol su rigore è come collegare un casco vir-

Oh, Santa Maria Giuseppina! Non mi sono mai trovato contrariato di fronte ad un gioco di calcio come in questo caso. Sul numero precedente, infatti, pensavo davvero di aver toccato il fondo con European Championship per il 64, ma persino quello era più giocabile di questo KH Soccer. Ma vi rendete conto che è quasi impossibile fare persino autogol? Il computer interviene nel movimento del portiere e degli altri giocatori in maniera decisamente troppo pesante, impedendovi persino di giocare. Se giocate da soli non toccate mai la palla, perchè quando il vostro portiere la rilancia la beccano sempre gli avversari. E quando tirano il vostro portiere la blocca sempre: morale, il tempo passa e gioca solo il computer. Evitatelo, và...

Paolo

a)Riuscirete mai a segnare un rigore?

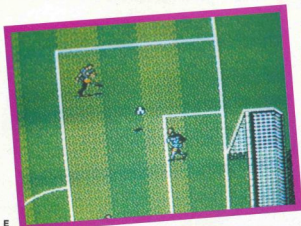
b)Visto quante opzioni? Sembra un paradiso....(bhà, a me ricorda di più una macchinetta delle bevande calde NdP)

c)Op..Op..OP.. Colpo di testa (mi ricorda un numero di Nappi, EX-fiorentina)...

d)Fine del primo tempo: ma quanto dura!?!

e)Ecco gli attaccanti del NES all'opera (i vostri non li vedrete mai!!!!).

C

B

E

virtuale al VIC 20!!!!! L'unica cosa che si riesce a fare facilmente è parare i tiri centrali del rigorista avversario!! Penso che per giocare e divertirsi, una possibile soluzione sia di confrontarsi con un secondo giocatore "umano". A parte questo "piccolo" problema, il gioco è realizzato discretamente e ha parecchie opzioni: potete persino scegliere la disposizione in campo dei vostri giocatori. Quindi buon divertimento, se potete giocare con qualcun altro, altrimenti spero che siate veramente molto abili.

D

SOCCER

PRESENTAZIONE 80%

La schermata iniziale non è il massimo, ma è compensata dalle numerose opzioni di gioco.

GRAFICA 92%

E' l'unica caratteristica del gioco degna di una attenzione speciale. Se tutto il gioco fosse così....

SONORO 65%

Nella media, ma niente di più.

APPETIBILITA' 80%

Al pari della presentazione, peccato che poi non sia tutto rose e fiori.

LONGEVITA' 38%

Se giocate da soli non vedrete l'ora di finire la partita!!!!!

GLOBALE 52%

Sembrerò un tantino ripetitivo, ma il vero incubo di questo gioco è giocarci da soli!!!!!

F

f)Qualcosa è cambiato: mi hanno segnato!!!!

g)Il risultato finale parla chiaro: il NES ha battuto il suo, ehm, mio portiere.

G

Personalmente trovo ridicolo che sia così difficile giocare ad un videogame da soli, e quindi non posso che dare un giudizio negativo a questo Konami Hyper Soccer. Ad evitare un naufragio totale a questa cartuccia interviene soprattutto la grafica, che, devo dire, usa veramente bene l'alta risoluzione ed ha uno scrolling fluidissimo; inoltre la scelta cromatica è delle migliori. Tuttavia la sola grafica non può migliorare di molto il mio giudizio che quindi, ripeto, rimane decisamente negativo.

STAR WARS

a- La vista che si gode dal Millenium Falcon è uno dei punti di forza delle nostre crociere...

b

In un lontano futuro quando Marco Auletta sarà un vecchio babbione (il che è tutto dire, NdSH) un giovincello ancora alle prime armi con la gestione dei suoi poteri Esper si ritroverà a dover portare a termine una missione a dir poco impossibile (tipo quelle: non sai se torni vivo per rendere l'idea, NdSH).

Non chiedetemi di che tipo perché ancora non lo so, comunque partendo dal presupposto che il gioco riprenda la trama del film, bhe! non mi sembra neanche il caso di rimanere su questo punto. Invece se vogliamo andare ad analizzare il gioco, cosa potrei mai dirvi? Be', potrei cominciare col dirvi che è immenso (come scenario) e che è suddiviso in varie sezioni, tra cui una in stile platform o arcade (in vista laterale), una con vista dall'alto e scrolling multidirezionale e una simile ad un simulatore di volo tipo Wing Commander (per PC). Volendo, potrei anche continuare col dirvi che la grafica è... arrgh! sì, scusa Paolo, è vero! Questa parte và nel commento, non lo faccio più.... skiock! (frusta! NdP).

c

Oh! Finalmente un bell'adventure su Nes. In tutte le sezioni la grafica è fatta abbastanza bene, con animazioni fluide e veramente ben fatte. L'unico problema sta nel fatto che questo tipo di gioco non m'attira più di tanto, ma è una questione di gusti. Oggettivamente parlando invece vi posso dire che non è affatto male, e che ai più avventurieri di voi dovrebbe piacere, e non poco. Il sonoro è discreto e la giocabilità è buona, ma chissà perché non mi convince al cento per cento, spiacente.

b- la nostra agenzia viaggi permette inoltre a tutti di atterrare su un qualsiasi pianeta per mezzo di comode capsule...

c- I turisti, poi, possono destreggiarsi nella famosissima attività venatoria locale "caccia al lombrico radioattivo"

d- e per mezzo di questi comodi taxi il turista può comodamente spostarsi da un luogo all'altro...

d

PRESENTAZIONE 87%

Molto buona, come sempre del resto (per i giochi made in Lucas).

GRAFICA 83%

Ben fatta e fluida, ma ha un chissaché di squallido...

SONORO 76%

Nella media, punto più punto meno.

APPETIBILITA' 75%

Come detto non mi convince...

LONGEVITA' 86%

...e come già replicato prima, è una questione personale. Per gli altri dovrebbe risultare interessante...

GLOBALE 84%

A mio parere sopra la media generale, poi non so cosa dirvi....

LETHAL WEAPON
(ARMA LETALE)
C64
AMIGA
PC
ocean
LEADER
DISTRIBUZIONE
"LETHAL WEAPON", CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. © 1992

GB PRINCE OF

A- Fa luogo, marrano!!

B- Su e giù, su e giù, accipicchia, se è dura 'sta ginnastica per le braccia!

C- Ma se la porta è di là, perchè io continuo a guardare di qua?

Basta non se ne può più, e va bene che un gioco bello va convertito ma qui superiamo ogni limite!!!

Penso che ormai tutti conosciate Prince of Persia, il gioco più convertito dell'intero universo (ovvero Amiga, PC, Game boy... manca solo l'ORIC e il vecchissimo Atari 2600 e poi possiamo veramente dire di trovarci dinanzi a un gioco onnipresente), con la trama più scema dell'intero universo, i livelli più uguali dell'intero universo e un sacco di castronate che ora non sto qui a citarvi principalmente perchè non ne ho voglia!!!

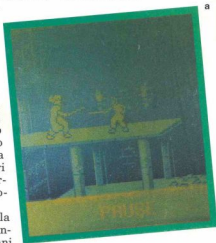
Ad ogni modo ecco la trama: taaaaaaaaaanti taaaaaaaaanti anni fa (anzi di più), un povero beota di nome GATSONSFI lavorava come acrobata al circo nazionale sloveno; il lavoro era duro e stressante ma i perlomeno meno la paga era...poca e insufficente (mi ricorda qualcosa... NdP).

D'altrode il povero ragazzo era orfano e non avrebbe certo trovato facilmente un altro lavoro, vista la sua predisposizione a "saltare"; lavorare in un circo era un brutto affare, soprattutto per quel circo dove la ragazza più affascinante si chiamava UGO e sponsorizzava dei rasoi che, a detta di lei, erano capaci di fare miracoli.

I primi due anni il nostro eroe resistette ma la svolta decisiva arrivo al terzo quando, durante uno spettacolo, una visione lo colpo: una fanciulla tanto bella quanto affascinante (e oltretutto piena di soldi); cosa poteva desiderare di più se non lei?

Finito lo spettacolo GATSONSFI si precipitò nel camerino (sempre che si possa chiamare camerino un loculo di due metri quadrati con annesso un appendiabiti e una candela (la luce elettrica costava sin troppo) e,

a

b

Non sono d'accordo: Prince era un platform game come pochi altri già su un sistema sofisticato come l'Amiga, e là come qua ciò che colpisce è essenzialmente l'incredibile animazione del personaggio. Davvero, vi sembrerà di vedere un omino miniaturizzato nel Game Boy, e l'impressione è che stia cercando in tutti i modi di uscire di lì. Se poi considerate che Prince of Persia rimane un gioco unico nel suo genere...

Paolo

Uffa, l'altro giorno stavo chiedendo a BDM (alias Petrullo Stefano) di consigliarmi un buon negozio di tappeti e lui mi ha rifilato questo Game Boy; dopo averlo acceso ho visto scritto Prince of Persia e ho subito pensato a una di quelle trasmissioni in cui ti vendono i giubbotti in pelle assieme a una scorta (valida per un anno) di kerosene. Ho cominciato a giocare ma il numero di telefono non è mai apparso in sovraimpressione: cosa bisogna fare per avere un tappeto (persiano, of course)...

PERSIA

fatta una doccia veloce, indossò il suo vestitino bianco da bravo ragazzo; una volta pettinatosi il nostro eroe si diresse dalla gentil fanciulla che lo colpì per il candido vestitino (si, proprio vestitino perchè la superficie del corpo coperta dal

c

suddetto corrispondeva a circa il dieci percento del totale); che visione stupenda, che sguardo magnetico, che male alla testa (nel frattempo alcuni pilastri che sostenevano il telone crollarono).

Doveva conoscerla, non si sa come, ma doveva conoscerla, il primo passo fu l'avvicinamento:

" Buongiorno!" esclamo GATSONSFI

" 'giorno" fu la (non) troppo dolce risposta

"Come mai una ragazza bella e carina come lei si trova in un posto come questo?"

"Ma che stai a dì, cerchi guai?"

"Ehm...no volevo semplicemente dire che in questo circo vengono solo vecchie grassone accompagnate da nipotini e robaccia simile"

"Ma come ti permetti? An vedi 'sto burino; Ettore mena un po' sto zoticone!"

"..."

"Chi è Ettore?"

" Ma, la mia guardia del corpo, niente di eccezionale!!!"

"Mi dica il suo nome la prego..."

"Mamma quanto rompi, Lolita"

"Ah che bel nome Lolita, e che lavoro fai di bello?"

"Ma il mio è un lavoro un po' particolare..."

"In che senso?"

"Nel senso che sto spesso a contatto DIRETTO con la gente"

"Ah, allora sei una psicologa!!!"

"Non proprio"

"Una dottoressa"

"Fuochino"

"Una massaggiatrice"

"Se la vogliamo mettere così"

La conversazione andò avanti per ore e ore fino a che Ettore non sopraggiunse riempendo di botte il povero GATSONFI e portandosi via l'affascinante fanciulla; l'acrobata non si disperò comunque e decise di cercarla per mari e per monti, per foreste e vallate, per redazioni e cantine fino a che trovo un indizio su un giornale; "Lolita ti cerca disperatamente, purchè il tuo nome non sia GATSONSFI tel.XXX XXXX" (per ovvi motivi di discrezione il numero di telefono della fanciulla è stato omesso).

Toccherà a voi ora raggiungere Lolita e convincerla del vostro amore attraverso dei labirinti pieni di trappole e nemici...

E va bene, lo ammetto, sebbene questo gioco sia realizzato in maniera impeccabile sul portatile di casa Nintendo le mie impressioni non sono state del tutto positive; i pregi di questo Prince of Persia sono indubbiamente presenti: la possibilità di avere delle password per non ricominciare tutto da capo, l'animazione pressochè perfetta del personaggio principale e naturalmente la resa grafica ottima; non mi è piaciuta solo una cosa ma purtroppo non ho ancora capito cosa!!!

Mi spiego meglio; la grafica c'è ed è realizzata ottimamente, il sonoro fa quello che deve; il titolo in se stesso è di richiamo e la longevità è ottima (circa 13 livelli con tanto di enigmi). Solo che a me non piace; non so perchè ma, probabilmente, avendolo giocato su praticamente tutto, lo schema di gioco mi ha stufato; se vi piacciono i platform/arcade-adventure ben realizzati e con uno schema di gioco "all'antica" compratelo mentre se il vostro unico obbiettivo è sparare ripiegate su qualcosa di più movimetato.

PRESENTAZIONE 60%

Pressochè assente!

GRAFICA 87%

Fondali troppo ripetitivi (difetto presente comunque anche nella versione PC) ma animazioni perfette!!!

SONORO 73%

Si limita a fare quello che deve

APPETIBILITA 92%

Prince of Persia lo conoscono tutti e i nostalgici...

LONGEVITA 89%

...ci giocheranno molto

GLOBALE 83%

Piacerà a tutti i giocatori di vecchia data mentre gli altri farebbero meglio a provarlo prima

b

Questo gioco è superbo! E quello che m'acchiappa di più è la sua giocabilità, veramente elevata. La grafica è fatta molto bene, sia nella sezione di gioco che in quelle in prima persona con tanta bella violenza sia diretta (sezione di combattimento) che indiretta (quando durante il gioco date spintoni, fate sgambetti o spingete a terra l'avversario). Tuttavia sul piccolo schermo del Gameboy può dare alcuni problemi e, mi riferisco soprattutto all'affaticamento visivo che possono riscontrare quelle persone che purtroppo non vantano una vista perfetta (penso sia così anche per gli altri, però). Sia la colonna sonora d'accompagnamento che gli effetti sono fatti molto bene e coinvolgono non poco nella foga del gioco. Veramente un buon prodotto.

MEDAGLIA D'ORO ZZAP!

GB PALCOM SOFTWARE

BLADES O

Delusi da Super Kick Off? Idem per Nekketsu Soccer? Non vi preoccupate! Blades Of Steel anche se non é proprio un gioco di calcio, in fatto di grafica e di giocabilità stronca tutti i suoi rivali (per il momento...). Effettivamente parlando chiunque sia appassionato di calcio e non è ancora rimasto soddisfatto dalle conversioni per ora sviluppate sul portatile di casa Nintendo può ripiegare sullo sport che sta riscuotendo un notevole successo in questo periodo: l'hockey su ghiaccio.
Difatti Blades Of Steel è un simulatore prettamente arcade ispirato a tale sport, in cui ogni aspetto (arcade) del gioco è stato fedelmente riportato. Quello che voglio dire è che durante la fase di gioco è possibile battere i rigori e fare anche gli sgambetti agli avversari usando le aste (e vi assicuro che si prova una di quelle soddisfazioni a sbattere faccia a terra l'avversario che non vi dico...). Voi direte, ma picchiarsi a sangue non si può... ed invece è qui che vi sbagliate. Difatti a seconda di come reagisce il vostro avversario potrete menare le mani o no. Se vi capita di dovervi picchiare, entrerete allora in una sezione vista lateralmente (sullo stile di Final Blow) con sprite grossi come lo schermo(!!!) e qui per qualche secondo da simulatore di hockey passate a quello di boxe, con la possibilità di dilettarvi nel fare jab, diritti, montanti al corpo o parare sia il viso che lo stomaco. Ma torniamo alla fase di

Bello, bello, bello e ancora bello; la cosa che mi ha acchiappato di più di questo gioco è il confronto fisico; fare del male al beota che ti fa lo sgambetto è una cosa fantastica; la realizzazione tecnica è impeccabile e un gioco di questa fattura mancava sul portatile di casa Nintendo; non sò più cosa dire quindi limitatevi a comprarlo perchè vi divertirete tantissimo!!!

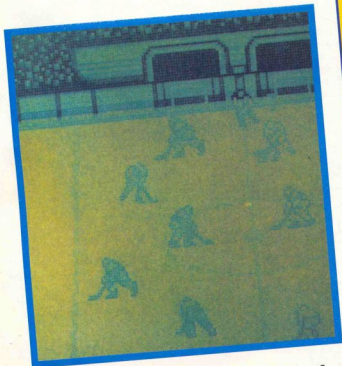
gioco
La vista è laterale, lievemente dall'alto con sprite ben definiti e scrolling fluido. C'è la possibilità durante questa fase di effettuare sia passaggi precisi al millimetro che tiri verso la porta (l'esito più o meno positivo dipende dalla solita freccetta che scorre sulla linea di porta), di fare partite amichevoli o tornei (scegliendo per quale lega giocare (junior, college o professionisti) e con quale squadra partecipare tra le otto messe a disposizione, tutte appartenenti al campionato statunitense) nonché di fare pratica nel combattimento uno contro uno e nel calciare(?!) i rigori.
Ovviamente anche in quest'ultima sezione la visuale cambia, e diventa vista da dietro (sempre con degli sprite enormi). Per quanto riguarda invece la giocabilità beh, vi rimando al commento, per questa recensione ho già fatto abbastanza un casino (ho mischiato un po' di caratteristiche con la descrizione delle varie fasi, ma almeno vi ho risparmiato una storiella che sarebbe stata più ebete del solito! NdSH) (non tanto, visto che a scriverla saresti stato tu, Shin. NdP).

Uhm, come sport ha qualcosa di strano. Di solito dare spintoni non è sinonimo di grande sportività ma... certamente è più divertente che giocare secondo le regole tradizionali. E poi sul Game Boy non si fa male nessuno! Ciò che stupisce di Blades of Steel è la sua grande giocabilità, ma anche la grafica è fatta benone, con degli sprites enormi che occupano tutto lo schermo. Devo aggiungere altro? Bhè, sì: anche la cosiddetta "impastovisione" rovina pochissimo il quadretto di insieme. Giocateci.

F STEEL

a- dai, tira!! Arrgh, una caviglia rotta. Stà più attento!

b- sock, sbam, patasgnack! Beccati questo, Dave!!

a

PRESENTAZIONE 89%
Tante belle opzioni per tutti i gusti.

GRAFICA 91%
Molto bella in tutte le sezioni, anche se può risultare confusa su uno schermo così piccolo

SONORO 95%
Galattico e d'effetto, con musiche metal nella fase di combattimento.

APPETIBILITA' 93%
L'elevata giocabilità acchiappa fin da subito...

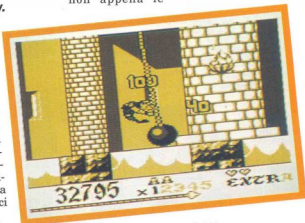
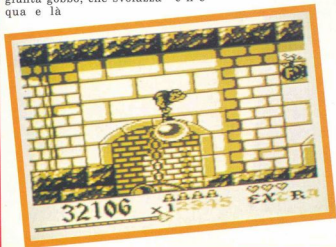
LONGEVITA' 88%
...e se siete amanti dell'hockey, del calcio o della lippa lo consacrerete come best seller dei vostri giochi sportivi.

GLOBALE 92%
Troppo bello!!!!

GB

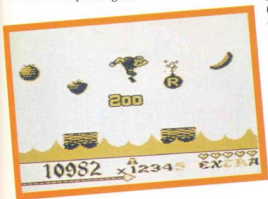
SUPER HUNC

Prendete un bel gobbo, magari quello di Notre Dame, sbattetelo in una scatolina grigia (magari tagliuzzandogli qua e là la gobba), aggiungete quindi un bel po' di locazioni un tantino strambe e puppatelo nello slot del piccolo Game Boy.

erto che la vita di un gobbo non è molto facile, ci sono i bambinetti che gli toccano la gobba (si sa, porta fortuna, NdD) la gente che ride guardandolo eccetera eccetera, ma se a ciò aggiungiamo un arduo lavoro come quello di trovare tutte le campane ESISTENTI e farle suonare, la cosa si fa grigia davvero.
Si, va beh, la smetto di dire cavolate, ma in fondo non potete mica pretendere la traduzione del manuale originale in giapponese, vero?
Beh, cambiamo discorso e passiamo a parlare del gioco vero e proprio. Prima, anche se potevano sembrarvi solo delle cavolate sparate a caso, vi ho detto, in poche parole, quello che si deve fare in Hunckback: voi impersonate uno strano tizio, vestito in maniera molto insolita, per giunta gobbo, che svolazza qua e là per lo schermo facendo suonare delle campane. Potrei sbizzarrirmi sul perché ci siano delle campane in un bosco (che è poi il primo schermo) ma non azzardo neanche un'ipotesi, lasciando a voi il piacere di farlo, per ora vi basti sapere che ci sono.
Il vostro compito sarà quello di muovervi per gli scenari (stracolmi, per giunta, di frutti esotici da raccogliere), evitare le mortali trappole disseminate sul vostro cammino. Dovrete saltare botti rotolanti, cavalcare su palle di cannone, nuotare in pozze d'acqua piene di puntelloni (quelli che nel sedere fanno male, NdD) eccetera eccetera, il tutto prima che scada il tempo a disposizione. Quando arriverete alla fine del quadro troverete la famigerata campana che suonerà non appena le

zomperete sopra.
Ogni cinque campane suonate si illuminerà un numero (il 2, il 3, il 4, il 5) che raddoppieranno, triplicheranno ecc. il punteggio da voi accumulato. Quest'ultimo

Uella, questo gioco è una vecchia conoscenza: c'era pure sul C64, e come sul caro Commodore è giocabile e divertente. Cosa posso dire d'altro? La grafica è molto dettagliata e non si impasta come potrebbe, il sonoro non è niente male ed il tutto è dannatamente giocabile. C'è di meglio in giro? Bhè, sì, ma nel frattempo, potete benissimo divertirvi con questo.

Paolo

KBACK

sarà dato in base alla parcentuale di bonus da voi raccolta. Ogni tanto, sul fondale, comparirà anche una specie di porta dimensionale, che vi darà la possibilità di accedere ad uno schermo bonus.
Sarà possibile anche raccogliere delle lettere, fino alla composizione della parola EXTRA, che, indovinello degli indovinelli, vi regalerà una vita.
La prima cosa di Hunckback che balza all'occhio è sicuramente la stupenda grafica, che fa dimenticare ai possessori del piccolo Game Boy che disponga di solo 4 gradazioni di grigio. Lo sprite principale è molto realistico nei movimenti ed anche molto spassoso da guardare, i nemici sono alla lunga un po' monotonucci, ma svolgono comunque egregiamente il loro compito. Il sonoro invece è molto strambo, direi al di sotto della media, è comunque azzeccato per il tipo di azione che si svolge nel gioco. La giocabilità è alta, quasi quasi lo sostituisco (nella mia classifica per il primo posto) al favoloso Castelvania 2!

"Yeah! Stragalattico! E' dai tempi di Castelvania 2 che non mi divertivo tanto con il mio fido Game Boy! Grafica (da non credere al fatto che il GB abbia solo 4 colori) e giocabilità sono davvero eccezionali, il sonoro, pur non essendo ottimo, rimane sempre accettabile, Hunckback è quindi un gioco di alta qualità che può donarvi ore spensierate durante la pallosa routine scolastica. L'unico rimpianto riguarda purtroppo me, che non posso più giocarci sotto il mio fido banco (per la cronaca ho preso la maturità scientifica nell'anno scolastico 92/93), ma non importa, il GB troverà spazio anche nella valigetta da universitario!! (Ma quand'è che crescerò? Frasetta psicoanalitica tra me e me...)."

PRESENTAZIONE 75%
Tante belle nuvolette spensierate, il logo roteante e una musichetta carina.

GRAFICA 90%
Molto bella la caratterizzazione del personaggio, fondali superbamente disegnati e colorati (!!).

SONORO 75%
Ma che strana musichetta! Che, è Rock Psichedelico Progressivo Tedesco?

APPETIBILITA' 80%
All'inizio non vi dirà un granché...

LONGEVITA' 90%
...Ma dopo un po' le vostre dita si incollerranno irrimediabilmente ai tasti.

GLOBALE 89%
Un grande piccolo amore di gioco...

ELEVATOR Action

GB

Ragazzi, un minuto di meditazione e di raccoglimento, prima di gettarsi a capofitto nell'azione di questo gioco. Infatti ci troviamo di fronte alla conversione di uno dei primi grandi coin op di successo (antecedente, pensate, a Pac Land o Ghost'n'Goblins). Pensate, si tratta nientemeno di Elevator Action, e, se non l'aveste ancora capito, io lo considero un vero e proprio mito. Comunque, mi sembra il caso di non dilungarmi oltre (almeno per ora) nei ricordi, ed approfondire lo schema di gioco per la gioia di tutti i lettori. Essenzialmente, ci troviamo di fornte ad un platform game molto originale: l'area di gioco, infatti, è suddivisa nei diversi piani di un edificio, collegati tra loro da scale ed ascensori. Facendo uso di queste strutture, ci si può spostare da un piano all'altro. Naturalmente, detto così, non avreete ancora capito nulla, per tanto vale spendere due parole sul perso-

a) Agente Otto, spara!

b) Scappa scappa in un dettaglio

c) Hoppete!

d) azione incessante sugli ascensori.

a

c

PRESENTAZIONE 80%

Bella, bella, bella: la musica originale del coin op, opportunamente remixata, ci introduce a tutto il gioco.

GRAFICA 92%

Davvero ben definita, pulita, non si impasta mai e riproduce quella del coin op in tutti i particolari. Ma come hanno fatto?

SONORO 83%

Un abile remix della colonna sonora originale ci accompagna senza annoiarci mai.

APPETIBILITA' 69%

Elevator Action, probabilmente, è un nome che dice poco alle nuove generazioni. Ma chi come me gioca da quindici anni, non può che rimanere commosso...

LONGEVITA' 90%

Anche se a volte è decisamente troppo frustrante, sembra proprio difficilissimo staccarsi dal Game Boy.

GLOBALE 85%

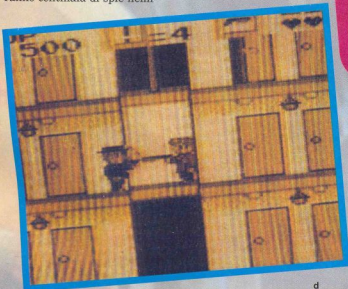
Ha proprio ragione la nonna, quando dice che "gallina vecchia fa buon brodo"!!

naggio che dovete muovere: trattasi di una spia (inglese? americana? papuanese?) alla ricerca di piani militari e microfilm. Tramite il piccolo pad del vostro game boy, potete muovervi ed entrare nelle porte presenti nei vari piani dell'edificio: alcune saranno vuote, e per tanto non ha il minimo senso entrarci, se non quando ci si trova in particolari dificoltà (tipo proiettili che volano da tutte le parti, ecc ecc). Altre sono il vero obiettivo della

b

nostra spia. Contengono, cioè, ciò che il nostro "eroe" dovrà trafugare, ed, infine, ve ne sono alcune particolarmente utili perché nascondono armi e proiettilume vario. Ovviamente non è tutto così facile: a contrastarvi ci saranno centinaia di spie nemiche, forse messe lì a proteggere i piani, o forse anche loro vogliono impafronirsene: in ogni caso, il bersaglio preferito delle loro pistole siete solo e soltanto voi. Se avete un occhio particolarmente attento (sul Game boy ce ne vuole, checchè se ne dica), noterete certamente dei lampadari. A prima vista possono sembrare semplicemente parte dell'arredamento, ma in realtà non lo sono per niente, e assumono un ruolo a volte fondamentale nello svolgimento di un livello: distruggendoli, infatti, il piano corrente si oscurerà e le spie nemiche troveranno parecchie difficoltà ad individuarvi. Riuscirete a portare a termine la vostra missione?

d

Paolo

Uella! Che grande ritorno! Effettivamente, non mi aspettavo proprio, nel 1992, una conversione di Elevator Action, tuttavia devo ammettere che quando è giunto in redazione me ne sono accapparrato subito la recensione (non che abbia faticato poi molto per giungere allo scopo, a dire il vero: ora il despota sono io NdP), lasciando a bocca asciutta tutti gli altri. E devo dire di esserne contento: amavo il coin op per tutti quei suoi particolarismi, per la musichetta scema, per l'azione di gioco incessante. Ed ecco di nuovo tutto qui, sul piccolo schermo a cristalli liquidi del Game Boy! E' infatti incredibile: i particolari del gioco originale sono stati tutti fedelmente riportati, compresi i lampadari e le strategie con cui si può muovere l'agente (e chi è, Geims Tonn?). Consigliato vivamente a tutti i fan dello spionaggio, dei platform, e, perchè no, del coin op originale.

DAVE

Elevator Action, eh? Anch'io sono rimasto parecchio sorpreso di rivedermelo scorrere tra le mani. Tuttavia non posso nascondere il mio apprezzamento: come conversione non si poteva forse fare meglio, persino la musica sembra addirittura migliore. Tuttavia non so per quanto tempo lo rigiocherete, a mio avviso è solo un po' datato. Se però non ci avete mai giocato prima, compratelo senza riserve: non riuscirete più a staccarvici!!

Come abbiamo potuto appurare, la moda di cui già vi avevamo parlato nel numero estivo, si è estesa a dismisura, tanto che ultimamente abbiamo visto -anche alla fiere dove siamo stati- un sacco di sistemi Karaoke diversi. E noi ve ne parliamo.

KARAOKE'S CO

In effetti, il pubblico a cui sono indirizzate queste due pagine (che hanno la pretesa di diventare mensili) è piuttosto variegato: ci siete voi lettori abituali, a cui penso che queste righe facciano piacere, e poi ci sono tutti coloro che già si sono appassionati al canto su base. Senza dimenticare, infine, tutti coloro che hanno un locale (discoteche, birrerie) e che potrebbero essere interessati amche economicamente all'argomento. Per tanto, chi di voi conosce un gestore di detti locali, è pregato di informarlo che esiste Zzap!, la rivista che parla anche di Karaoke (consiglio del tutto disinteressato, questo...). Ma bando alle ciance, ed iniziamo con una presentazione ufficiale del karaoke, visto che qualcuno di voi può non aver neppure la minima idea di cosa sto parlando.

KARAOKE: COSE' E A CHI PUO' INTERESSARE

"Karaoke" è un termine giapponese che vuol dire "Orchestra vuota", e funziona così: una fonte sonora vi mette a disposizione la base di un brano famoso, e a voi non resta che cantarlo a pieni polmoni col microfono in mano. Il Karaoke è dunque attuabile facilmente, basta avere le basi ed un buon impianto stereo. Ma dove è più logico mettere in piedi un impianto per attuare il karaoke? Un po' dappertutto.
1) NELLA PROPRIA CAMERETTA
Cantare è divertente: invece di farlo sotto la doccia potete farlo tra le mura della vostra stanza. Se poi siete dei virtuosi, potete pure registrare le vostre performances. Le basi di cui parliamo questo mese sono universali. Le può usare chiunque visto che le trovate in edicola o nei negozi di dischi.
2) AD UNA FESTA PER FARE QUALCOSA DI DIVERSO.
Provate ad organizzare un bel festone tipo quelli di fine anno al liceo o di compleanno, invitando una cinquantina di persone, e mettendo lì in mezzo uno stereo con basi e microfono. All'inizio nessuno canterà, ma dopo che qualcuno si sarà esibito, tutti si armeranno di coraggio e la festa potrebbe assumere risvolti che non avreste affatto previsto...
3) IN UNA BIRRERIA
Sono già una caterva i locali che organizzano Karaoke mentre vi scolate una Adelscott o una Bombarder. Anche lì il divertimento è assicurato, soprattutto se fate una pessima figura...
4) IN UNA DISCOTECA
Oltre ad essere un'attrazione non indifferente, il karaoke si presta benissimo ad essere una pausa tra un'ora di ballo scatenato ed un'altra: mentre la gente si esibisce, infatti, il pubblico può anche -finalmente- scambiare due parole, e riposarsi un attimo.

MA VENIAMO AL SODO

In una serie di articoli che inizia questo mese e non si sa se e quando finirà, Zzap! cercherà di recensire tutti i sistemi karaoke in circolazione, a partire da quello più semplice e di interesse generale. E cioè le basi più comodamente reperibili, addirittura in edicola. Per utilizzarle è sufficiente disporre di un walkman (o di un lettore compact disc per le basi incise su CD), un amplificatore, un microfono, e se volete anche un mixer ed una seconda piastra per cassette, per registrare le vostre performances. D'ora in poi, chiameremo FONTE il dispositivo che "legge" le basi (cioè il walkman o il lettore di CD), così non facciamo confusione tra il medesimo e la PIASTRA, che serve solo ed unicamente alla registrazione o all'inserimento di brani normali tra una base e l'altra, per non avere del silenzio nelle pause. Ma passiamo alle recensioni delle basi:

CANTO ANCH'IO

E' la raccolta di basi più famosa da un anno a questa parte. E' un vero peccato che questo articolo sia uscito solo oggi e non un anno fa, dato che "Canto anch'io" altro non è che una serie di fascicoli con cassetta ad uscita settimanale (50 numeri in tutto). All'uscita di Zzap! Nelle edicole, dovremmo già essere al

numero 44 o 45. In ogni caso, tutte le basi sono ottimamente registrate a gruppi di sei su entrambi i lati delle cassette (lato A: base+voce, lato B: solo base in stereofonia). Ogni cassetta contiene: 4 brani italiani (tutti i

principali artisti, da Morandi a Zucchero, da Vasco a Baccini e Mina) risalenti agli ultimi 10 anni (alcuni molto recenti, vedi "Ci vuole un fisico bestiale" di Luca Carboni), un brano straniero (dai Beatles a Paul Simon, da Madonna ai Queen passando per Sting ed i Police), ed un altro brano italiano molto famoso risalente agli anni `60. Leggendo l'indice delle basi, c'è da rimanerne stupefatti, vi cito solo qualche esempio: "La mia banda suona il rock", "Centro di gravità permanente", "Solo tu", "Albachiara", "The Show must go on", "Like a Prayer", "The sound of silence"... E questi non sono che tre o quattro delle trecento basi che compongono l'opera. Potete richiederla al gruppo editoriale Fabbri.

CANTAUTORE

Vale quasi lo stesso discorso fatto per "Canto Anch'Io", con l'unica differenza che qui le basi sono meno e sono dedicate maggiormente a chi vuole imparare a suonare i brani più famosi, piuttosto che cantarli. Tuttavia ogni base è disponibile su cassetta in quattro o cinque versioni: base, base strumentale (uno strumento al posto della voce), accordi per chitarra o pianoforte e

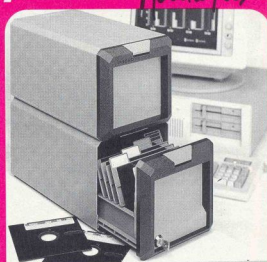
addirittura solo canto per la pronuncia dei brani stranieri. L'opera, edita da De Agostini, sta giungendo anch'essa al lumicino, ma è possibile richiederla alla casa produttrice. Anche qui troviamo brani di tutto rispetto: "Smoke on the Water" (Deep Purple), "Johnny B Good", "Be bop a Lula", "Attenti al lupo", non sono che due o tre pallidi esempi di ciò che vi aspetta.

QUALITY RECORDS

Fra le case discografiche che producono basi musicali, meritano certamente una menzione speciale la Quality Records e l'Alta Marea. Se di quest'ultima ne parleremo solo in seguito (motivi di spazio), lasciatemi descrivere dettagliatamente le peculiarità delle basi offerte da questa ditta. Innanzitutto, oltre ad essere disponibili su cassetta, lo sono anche su compact disc, il che le rende molto più pulite da un punto di vista puramente audio, e molto più comode da usare. La maggior parte delle cassette (e, a quanto pare, la totalità dei CD), contiene pure i testi delle canzoni, il che non è poco, visto che non tutti possono ricordarsi a memoria le loro canzoni preferite o più semplicemente disporre del testo originale. Le basi della Quality Records sono distribuite su tutto il territorio nazionale dalla Polygram, e le potete reperire in un qualsiasi negozio di dischi ben fornito. Le basi sono raggruppate per artista o per periodo (es: "Le basi di... Gianni Morandi" Vol x, y, z; oppure "Le basi di... I più grandi successi degli anni 60"; ecc ecc), ma vi sono anche numerose raccolte tipo "Cantanti Donne", "Successi Italiani", ecc ecc.

NEXT MONTH

Come promesso, il mese prossimo ci occuperemo dell'Alta Marea ed. Musicali, e delle altre basi comunemente reperibili: persino la Giochi Preziosi ha un suo sistema Karaoke, mentre con il CDTV o il VCR è possibile cantare grazie alla Leader Distribuzione. Per questo mese è tutto...

Paolone

I CAVALIERI DE

C'era una volta molto tempo fà in Grecia, una stirpe di guerrieri fedeli ad Atena: erano i Cavalieri dello Zodiaco, grandi guerrieri pronti a difendere la giustizia in nome di Atena. Ogni qual volta che il mondo si sta per trovare travolto dalle forze dell'oscurità, Atena torna a nuova vita, reincarnandosi in una fanciulla, riunendo di nuovo a se tutti i Cavalieri dello Zodiaco.
Questa a grandi linee è la storia di una delle serie più viste di tutti i tempi da grandi e piccini. Ora finalmente da Granata Press è finalmente disponibile in lingua italiana il primo lungometraggio d'animazione, il primo di un lungo filone di film che finalmente vedrà la luce in lingua italiana.
Il programma di pubblicazione prevede l'uscita dei primi quattro film, il primo già disponibile, per gli altri invece non è stato ancora deciso nulla.
La storia è molto semplicisticamente la solita, una cometa si avvicina alla Terra portando con sé una mela d'oro in cui è contenuto lo spirito della Dea Eris o Discordia, ovviamente c'è la solita persona sfortunata (una ragazza bionda di nome Daisy, che la solo caratteristica di essere nata sotto la stessa stella che protegge anche la Dea) di turno che viene posseduta dallo spirito di questa Dea.
Lo scopo di questa Dea è quello di porta la discordia e il disordine in tutto il mondo per conquistarlo.

Alla sua difesa sono posti 4 cavalieri ombra che ella stessa, ha fatto resuscitare dall'oltretomba.
Il piano è semplice, come al solito bisogna rapire Atena (e fin qui niente di strano), e poi con l'aiuto del pomo magico sottrarre tutta l'essenza vitale di Atena e trasferirla nel corpo della Dea Eris che così tornerà finalmente e definitivamente a vivere (a anche qui niente di strano).
Ovviamente tocca ai Cavalieri dello Zodiaco salvare Atena.

LLO ZODIACO

Dopo aver ricevuto il messaggio di sfida da parte di Eris, i cavalieri decidono di partire alla volta del tempio della Dea.
Il primo a scontrarsi con i nemici è ovviamente Pegasus che dopo aver cominciato a prendere delle sonore batoste, riesce a fare letteralmente a pezzi il suo avversario.
La stessa sorte tocca a Dragone, mentre ad Andromeda la sorte è come al solito avversa e deve intervenire Phoenix in suo aiuto, riuscendo a sconfiggere il suo avversario, grazie al colpo del Fantasma Diabolico.
Pegasus è così l'unico, oltre a Phoenix che arriverà con un po' di ritardo, a raggiungere il tempio di Eris e a trovarsi faccia a faccia con l'ultimo dei cavalieri che la difendono.
Questo nemico si dimostra veramente molto forte, tanto da riuscire a sconfiggere sia Pegasus che Phoenix. Solo con l'arrivo della sacra armatura d'oro del Sagittario, Pegasus può finalmente far vedere le stelle al suo avversario.
Ora si trova di fronte al suo vero nemico. Pegasus deve decidere se scagliare la freccia d'oro del Sagittario e colpire il pomo d'oro e quindi rischiare di uccidere anche Atena, oppure ritirarsi.
Pegasus decide così di scoccare la freccia. La freccia si conficca così prima nella testa di Eris, e poi trapassandola, nel pomo dorato distruggendolo.
Il tempio inizia così la sua autodistruzione, ma Atena è comunque salva.
La storia di questo film si aggancia quindi a quella della serie, anche se durante il doppiaggio sono stati commessi piccoli errori.
piccolo esempio i cavalieri indossano le armature che compaiono nella prima parte della serie televisiva, eppure si menzionano già i combattimenti in Asgard e contro Nettuno, anche se nella storia originale, questo film si svolgeva fra i combattimenti tra il grande tempio e quelli di Asgard; oppure nel finale quando Eris muore, nel film in giapponese, ella urla, in questa pronuncia la frase "chi è causa del suo mal pianga se stesso".
Tutto sommato però la traduzione di questo film, così largamente desiderato da tutte le persone nippofanatiche, è riuscito bene, e penso che non deluderà le aspettative dei suoi grandi fans.

Con questo piccolo box vogliamo inaugurare una nuova parte di questo nostro, ormai consueta rubrica. In essa tratteremo infatti tutte le ultime novità in uscita prossimamente in lingua italiana, per la gioia di tutti i nippofanatici.
Iniziamo con la nostra amica aliena Lamù, la ragazza dello spazio, chi non la conosce e non legge i suoi fumetti che ormai troviamo in tutte le edicole, bene perché Lamù ora tornerà a farci sognare nuovamente con un suo film (per l'esatezza il secondo in termini cronologici, tra quelli usciti in Giappone) edito da Yamato Video.
Sempre su Lamù sul prossimo numero avremo un articolo speciale con una intervista ai collaboratori di Yamato in occasione della presentazione ufficiale di questo film.
Infine sempre sul prossimo numero un lungo reportage sulla fiera del fumetto che si terrà a Lucca nei giorni dal 25 ottobre al 1 novembre, dove verrano presentati sia i nuovi fumetti, che i nuovi (per noi) film che saranno pubblicati in lignua italina. Noi infatti saremo presenti per la vostra gioia.
Alla prossima puntata amici, Sayonara.

MEGACLASSIFICA

I 20 TITOLI PIU' GIOCATI DAI LETTORI

1-CREATURES II
2-TURRICAN II
3-HUDSON HAWK
4-MITH
5-CREATURES
6-CATALYPSE
7-LAST NINJA III
8-CHUCK ROCK
9-ROBOCOD
10-BUBBLE BOBBLE
11-RODLAND
12-THE COOL CROC TWINS
13-BUDOKAN
14-INDY HEAT
15-MICROPROSE SOCCER
16-SMASH TV
17-INT. 3D TENNIS
18-FLIMBO'S QUEST
19-BOXING CHAMPION
20-THE LAWNMOWER MAN

ZZAPOSTA!

Accidenti, uno non può prendersi un po' di vacanza, che quando torna trova un sacco di novità. Innanzitutto, quando ho suonato il campanello della porta della redazione, e la Roberta mi ha aperto, mi aspettavo di trovare Giancarlo più incavolato che mai, pronto a sbranarmi urlandomi frasi sconnesse tipo "la Posta, Ricki, la posta! Ma dove sei stato tutto 'sto tempo?". E invece no, solo dei gran faccioni tristi, e Paolo che, molto sadicamente, mi ha ficcato in mano il pacco delle missive e mi ha detto "la Posta, Ricki, la Posta. PER DOMANI!!" Bhè, in sostanza non è che sia cambiato poi molto. Però lasciatemi salutare come si deve il caro JH, ormai sotto armi. Grazie di cuore per tutto ciò che hai fatto, Gianca, e speriamo che quest'anno passi in fretta... (come sarebbe a dire? NdP)

IN FAMIGLIA WARNER BROS...

Caro Zzap! no, no, non mi piace; spettabile redazione... no, troppo banale... Facciamo così:

Ciao Ricki, sono Wile E. Coyote e ti scrivo per chiederti due o tre cosette, passo subito ai fatti:

1) Come avrai visto in cima al foglio, sono di Agrate, e quindi vorrei sapere cosa significa la frase di Nuke "parlo dell'uomo di Agrate" che ricorre alcune volte nella rivista.

2) Sfogliando Zzap! mi sono accorto che è comparsa una caricatura di un uomo con la pistola MA (o forse ti stai confondendo con AM? NdR), non sarà mica kuella persona? (Kuale? NdR) (Caproni tutti e due, Marco non è mai stato in Kuella rivista... NdSH)

3) Nel numero di Dicembre ti scrissi che trovavo dei peli di Giancarlo nella rivista; bene, la cosa è peggiorata, ora trovo i suoi peli e delle macchie di sangue come sfondo nelle recensioni dei vari Paolo, Davide (come vari? Di Dave ce né uno e uno solo! NdD) (per fortuna NdP) ecc... Come mai? (Semplice, il caro Gianca ha deciso, suo malgrado, di sottomettersi finalmente agli psichedelici Bovas, NdD)

Sono stato alla Fiera dell'Infanzia una domenica e vorrei che tu chiedessi a Dave se si ricorda di me, sono quello che gli ha rotto le BIP per tutto il pomeriggio e che cercava di rubargli le cartucce del Megadrive, digli che ero assieme ad un ragazzo un po' (tanto) grasso e che abbiamo giocato a Golden Axe II, Out Run e Thunder Force III; digli anche che Silvia è abbastanza bella (diciamo che è bella... NdR) (Chi?!? Quello scorfano? NdSH) (hai poco da sfottere, Shin. E' certamente meglio di te! NdP) (Sì, ma non della mia conquista estiva... Ne riparliamo comunque sul prossimo numero... NdSH).

Non vi ho ancora fatto i complimenti per la rivista, e non penso ce ne sia bisogno, la nuova impostazione grafica è molto bella ed anche le caricature non sono male, mentre sono rimasto un po' rattristito quando ho visto che su Consolemania (pensate che sono uno dei 6 o 7 italiani che oltre al Megadrive possiede un Neo Geo nuovo di pacca [l'ho preso un mese fa] ci sono circa 100 pagine e su Zzap! solo 90 o 80; capisco che ci siano meno novità sul mercato internazionale per quel che riguarda il C64, ma potreste magari compensare questa mancanza con un po' di pagine della posta in più (se è possibile).

Volevo inoltre dire a Dave che Street Fighter 2' "Champion Edition" non è presente solo nelle più fornite sale giochi milanesi ma anche in tutti i bar di questa zona (diciamo di tutte le zone). Vorrei inoltre sapere come mai, secondo voi, gli sprite sono più piccoli e più brutti che nella prima versione.

Concludo inoltre dicendovi che sono favorevole alle foto nella posta, e vorrei vederne una anche di Eloisa (hai mai giocato a "Stripping Eloisa Poker +"?, NdD) (E la Silvia cosa dice di questi tuoi passatempi solitari? NdSH).

Wile E. Coyote

P.S. Scrivete sulla rivista il suo numero di telefono con relativo indirizzo... (Penso che non sarebbe molto d'accordo, NdR)(Già, soprattutto visti gli ultimi risvolti tra lei e Giancarlo... sembra che sia nata una nuova lovestory redazionale... NdSH) (Già, e il resto ve lo leggete su Eva Express. Ma ora che JH è a naja, tua sorella che fa? NdP)

P.P.S. Pubblicatemi, altrimenti... piango!

Incredibile, un altro uomo di Agrate!! Beh, allora mi sembra il caso di rispondere molto esaurientementevolmente alle tue domandine:

1 e 2) Da non confondersi con MA, che sta per Marco antipatico (o forse Auletta, però non mi ricordo), AM è solo l'abbreviazione di Agrate Man, ovvero l'uomo di Agrate da te citato (ora sotto le armi come i più accaniti lettori della rubrica postale sanno), uno dei nostri redattori esterni. Il nome e la foto le puoi trovare tra le pagine di Eva Espress (più che notizie...).

3) Certo, finalmente Giancarlo ha capito di non uscire più dalla sua cuccia per rincorrere la prima rondine che trova...

Ora passo la penna (forse è meglio dire la tastiera al mitico (si fa per dire) Dave per vedere se serba ancora il tuo ricordo nella sua testaccia (non diciamo di cosa...)

Pronto, parlo con Wile il Coyote? Si? Beh, scusa se sono un po' sfrontato, non ti sembra di chiamarti con un nome cretino? Cosa? Il mio nome è più idiota del tuo? Ma per favore! Beh, si, mi ricordo di te, anche perché, tu stesso lo dici, mi hai smanteccato la fava (modo non volgare per dire mi hai rotto le balle, NdD) per un bel po'. Fatti rivedere in giro e t'ammazzo...

Non mi sembra inoltre di avere mai detto quanto tu asserisci sul mitico SF2, tantomeno sulla sua (stupenda) grafica...

AVREI POTUTO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI... MA NON POSSO!

Attenzione, questa è una lettera rivoluzionaria, leggete le pagine in ordine numerico. (Segue successione di pagine tutte incasinate... NdR)

Volevo farvi i complimenti per la rivista, perfetta in tutto e per tutto tranne che per alcuni voti troppo bassi (Creatures 2) e alcuni troppo alti (Winter Champ).

Inoltre volevo chiedervi un favore, io e dei miei amici abbiamo il pallino di voler finire i giochi più difficili in circolazione per il buon vecchio C64, attualmen-

te abbiamo ultimato Nebulus, Impossible Mission, Io, Rick Dangerous 1 e 2, Arkanoid 2, R-Type, Navy Moves e Lemmings (quest'ultimo su Amiga), potreste indicarmi altri titoli tra i più difficili che conoscete.
Ho sentito dire da un mio amico che lavora nel settore dell'informatica che la Rainbow Arts, per risollevarsi dal profondo periodo di crisi in cui è caduta, abbia in cantiere il seguito di Turrican II, volevo sapere se è una notizia vera o se è una balla, e se lo fosse, vorrei avere più dettagli in merito, visto che adesso come adesso dovrebbe so solo che dovrebbe avere circa 23 livelli, di cui 14 tipo beat'em up, 5 di shoot'em up, 3 molto simili all'ultimo livello di Turrican II e 1 per lo scontro finale in visuale soggettiva. Se avrete la cortesia di rispondermi mi farete un grosso favore (ho già pronto il kit da guerra, formato da lanciafiamme, bazooka e mitragliatrice nel caso che il mio amico mi faccia fare una brutta figuraccia.
Volevo inoltre dirvi che anche io sono contrario alla pirateria, ma vorrei rendervi partecipi di una cosa, sto cercando (incredibile ma vero) Zak Mckracken, che non sono ancora riuscito a trovare originale... Ho cercato a Nuoro, a Varese, a Milano, niente, non lo ce l'ha nessuno; un mio amico ha il suddetto gioco e un potente copiatore, io due dischetti già formattati, io a questo punto non so più cosa fare?!
Inoltre volevo rispondere a Marco Simonetti, che nella posta del numero 66 si chiedeva come si facesse ad avere 66 vite alla fine del livello 1-2 di Turrican 2, prima di tutto non si riescono ad avere solo 25 vite, ma bensì 29, senza mai morire e prendendo tutti i bonus, esamina quindi i livelli, oppure guarda la soluzione che ho spedito al top Secret (sperando sia già arrivata) e te ne accorgerai, e poi, per la faccenda delle 66 vite basta guardare la confezione del gioco (a meno che tu non abbia la versione pirata), dove, addirittura, c'è una foto con 74 vite. Ovviamente i programmatori, per fare le foto, devono aver inserito un bel po' di vite.
Infine (era ora) voglio fare i complimenti a David, che ha scritto, nella rubrica Top Secret ovviamente, un bel numero di trucchi, attualmente è, assieme a Dario Trombetta, il lettore più scaltro di Zzap!, ma io voglio insidiare il loro trono, e lo farò spedendo una valanga di trucchi, tiè!!
Infine (sbaglio o è la settima volta che lo dico?) (Sì, sbagli, e già la duemilatrecentsima... NdR) volevo proporvi di fare delle classifiche di alcuni giochi, a punti o a tempo, a seconda dei giochi, perché se non c'è sfida non c'è divertimento.
Arrivederci alla prossima!!!!... e continuate così!

Rasi Paolo - Polo
(Polo è il mio soprannome)
(ed è pure brutto, NdD)

P.S. Scusate la mia scrittura, che è a dir poco skifida.

E te pareva che non ci fosse almeno un P.S.! Basta, adesso mi sono stufato, da ora pubblicherò solo lettere senza i post scriptum! Già vi vedo tuuti che li state cancellando... No, non fatelo, sto solo scherzando! Beh, tralasciamo i soliti convenevoli e passiamo subito al punto: non posso non lodare la tua fedeltà per qunto riguarda i giochi originali, ti suggerisco comunque, se non riesci proprio a trovarlo in qualche negozio sperduto dell'Alaska, di farti la benedetta copia dal tuo amico e di metterci una bella pietra sopra. Ricordati

però che la tua copia è uso personale only, quindi evita di farla "girare" o favorirai la pirateria (anche se la regola sarebbe di non giocare se non con la versione originale, non me la sono sentita proprio di consigliarti di non giocare solo perché non la trovavi più in giro...)
Per quanto riguarda la storia di Turrican III, beh, ti dirò, come tutti saprete sono stato assente un mesetto dalla redazione, ma credo che una notizia così succulenta l'avrei saputa lo stesso! (In parole povere penso che il tuo amico ti abbia raccontato una balla).

L'AMANTE DELL'ORRORE E DELLA ROUTINE

Cari, anzi carissimi (ci vuoi forse imputare il prezzo della nostra testata? NdR) redattori di Zzap!, sono un ragazzo di 14 anni, mi chiamo Stefano e vi scrivo da Roma.
Sono un discreto amante dell'orrore (infatti mi domando perché non si fanno più giochi dell'orrore per il C64?) (tsk tsk tsk, miscredente! Ed Elvira II che cos'è? NdR) Ma anche della solita routine.
E' la prima volta che vi scrivo, ma purtroppo solo da qualche mese conosco la vostra rivista che, per me che possiedo un C64, è la migliore (non esaltiamoci, diciamo che lo è stata la migliore, ora è l'unica... NdR) (approfitto dell'occasione per congratularmi con voi).
So che le lettere che vi vengono spedite sono tante, ma ho molta fiducia in voi e spero che pubblichiate la mia per togliermi questo grosso interrogativo:
Volevo sapere se è più conveniente il Game Gear o il Nintendo. Se mi dovreste rispondere il Game Gear, allora è più conveniente il suddetto o l'Amiga 500?

Perché?
Beh, ora devo lasciarvi, un bel ciao dal vostro ammiratore numero uno.

Stefano Bonanni

O Stefano, Stefano perché non hai spedito questa lettera ai Bovas a Consolemania? Loro ti avrebbero saputo rispondere per le rime!
La domanda da te fatta può essere sostituita con la seguente: è meglio una bicletta o un paio di pattini? Se è meglio la bicletta, mi conviene di più comprare quest'ultima o una Lamborghini? Ma non so, tutto dipende da quello che ci devi fare... Se vuoi andare in una pista di pattinaggio non ci puoi andare con la Lamborghini, come in autostrada non puoi andare in bicicletta!

MACCHE', SIAMO GIOCONDI?

Cara Xenia, sono un appassionato lettore di Zap (come, sei così appassionato da non sapere che si scrive Zzap!, NdR) e volevo dirvi che Zap è davvero fantastico. Lo scopo di questa lettera è questo: ho comprato un gioco: F1 GP Circuits e alla terza gara mi chiede un codice per continuare. Io ho guardato nelle istruzioni, ma non se ne parla da nessuna parte. Vorrei chiedervi se, per favore, potete spedirmi tutti i codici del gioco se possibile.
Il mio indirizzo è: Morini Andrea, P.lle Nicolò Tommaseo 5, 42024 Castelnuovo Sotto (Reggio Emilia).

Aò che siam fessi? Non è che magari vorresti avere anche i dischetti ORIGINALI del gioco?

SPECIALE CARTOLINE ESTIVE RITARDATE (E CIOE' IN RITARDO)

Iniziamo questa rassegna salutando Gianluca, che ci scrive dalle Maldive (almeno questo è quello che crede lui, visto che la cartolina proviene dalla Sicilia, NdR), Per proseguire con Tommy Civieri che ringrazia MA di essere ritornato, beh, ti dirò, noi siamo un po' meno contenti (parla per te, per me Marco è come una sorella... NdSH) (Ed Eloisa è nostro cugino, ok Shin. NdP)... Lorenzo D'Oria ama eloisa come nessun altro... Ma ne sei sicuro? Massimo Raviolo invece ci manda una stupenda cartolina che vince il premio speciale viva la fantasia 92/93! Un cero e non precisato Eldio '75 si augura, tra le altre cose, che le vacanze siano andate a tutti bene, grazie del tuo augurio, anche se ci è giunto un bel po' in ritardo... Gianluigi Gaglione ringrazia me medesimo stesso tale per la citazione sul numero 65 di Zzap! Bene, ora ti ho citato per la seconda volta, perche non mi mandi i soldi? Bonicelli Davide ci confessa, nella sua cartolina, di non potere più vivere senza Street Fighter 2. Beh, che ne dici di farti psicanalizzare? Luca "U.R: Romagnolo ci ha spedito una bella cartolina tutta azzurra da Rimini, dicendoci che è disposto a scambiatre il suo PC super accessoriato con un C64 e qualche gioco stile 1983 per rivivere i passati amorivideoludici... Stop! (per l'anno prossimo che ne dite di spedirci dei vaglia postali intestati a me invece delle cartoline? NdR)

MESSAGGIO DAL FUTURO

Anno 2000, l'intero pianeta, dopo l'ultima catastrofe elettorale, è controllato dal "TV Mad", un sistema computerizzato che controlla tutto il pianeta attraverso TV dislocate in tutto il mondo, perfino nel bagno, che decide cosa propinare alla popolazione. Siamo in vera dittatura. La realtà in-

dustriale terrestre ha creato un nuovo tipo di inurbanamento misto, in cui coesistono tutte le classi sociali, avvocati, medici, spazzini, lattai, etc. Ai margini i rifiuti della società (Agnelli, Sgarbi, Andreotti, etc). Sono noti i problemi sociali ed ecologici che ne sono derivati. Vi sono strani esseri come redattori, recensori... Il tiranno che controlla il pianeta è Paolone (il mondo è MIOOOOO! NdP), un tempo appartenente al giornale più diffuso e amato della terra: Zzap!; si dice che abbia ucciso il suo capo per impadronirsi del giornale, attraverso il quale spediva messaggi subliminali atti a confondere la gente, ed attraverso i quali è riuscito a farsi eleggere capo universale. Costringe la popolazione a continue torture (si fa ascoltare mentre canta e ha già provocato la morte di centinaia di persone). Ha cambiato nome al giornale, chiamandolo "Paolo" (al massimo "Ppaolon!" NdR) dove è lui l'argomento principale e viene venduto 100 volte tanto, dato che tutti sono costretti a comprarlo. Gli oppositori a tale tirannia sono i vecchi redattori di Zzap!, Dave (Spiacente deluderti, ma Dave è il mio fido braccio destro, e ricopre la suprema carica di vice-ministro trascendente NdP) e Ricki sono i capi che, armati di joystick e Trash Robot combattono Paolo che ha dalla sua parte i Crash (robot a forma di Sgarbi vestiti da Cicciolina) (avrei preferito il vcontrario NdR), che fanno fuggire i nostri eroi. Ma eccoli di nuovo armati con foto di Spadolini nudo, ed è così che distruggono i nemici ed arrivano da Paolone, che intanto minaccia di far esplodere la terra. Per niente impauriti, Dave e Ricki tentano un ultimo disperato gesto e AAAARGH! SCRASH! BOOOOOM!. E dopo la luce, il buio... E nell'universo vaga una vecchia rivista di Zzap!, che viene raccolta dagli alieni. Grazie, Zzap!

Pasquale D'Amora

Ho letto la tua storiella e l'ho trovata davvero divertente (senza rancore, eh, Paolo) (ma figurati... NdP), così eccotela qua sulle auree pagine della posta. Tuttavia ci sarebbe un unico neo, rappresentato dal resto della tua missiva: come sarebbe a dire "Aiutatemi, non riesco ad andare avanti con la copia pirata di Turrican!", eh? Forse non l'hai ancora capito, ma noi Zzappatori (o zzappaterra, va bene lo stesso) siamo del tutto contrari ad ogni minima forma di pirateria! Quindi, niente aiuto! La prossima volta vengo lì a Napoli e ti tiro le orecchie di persona, parola di Ricki.

MINI ANNALI DEGLI EDITORIALI

Polipeptidica redazione di Zzap! (Cosa vuol dire?) (I legami polipeptidici sono catene -NH-CO- che -appunto- legano le catene di aminoacidi che formano le molecole, o, più spesso le macromolecole, che a loro volta costituiscono le proteine. Chiaro, no? NdR), sono Fiorello il Bidello, ed itendo proseguire l'opera intrapresa parecchi numeri fa da un altro lettore: GLI ANNALI DEGLI EDITORIALI. Dove finiva il nostro amico, inizio io.

-Sul nr 45 BDB ci prepara all'invasione di una miriade di giochi calcistici nuovi, vecchi, compilation, ecc (un mese dopo sarebbe iniziato il mondiale, maledetta Argentina) e difende i programmatori di Formula I Manager (gran bel gioco, altro che quella schifezza di Basket Play Off) (altro gioco di guida? NdR)

-nel nr 46 occhi puntati sul trovapoke, finalmente giunto in redazione (a proposito, sul nr57 il suo ideatore scrisse che aveva sviluppato una versione più veloce: ve la siete fumata?), per mezzo di una splendida poesia che solo l'ex DE avrebbe potuto tirare fuori.

-Nel nr 47 (numero estivo) il tondo BDB ci augura buone vacanze chiedendoci ancora una volta se le ferie della redazione siano giunte in agosto..

-Nel nr 48 si riaprono i battenti parlando del 50esimo compinumero della nostra/vostra balda rivista; un accenno per Oly Frey che comporrà sempre meno capolavori in copertina.

-Il 49esimo ditoriale ha rischiato di non essere pubblicato a causa di un incendio; qui BDB si sofferma ancora sul 50' numero.

-E finalmente si arriva al nr 50! Delusione galattica, nessun cambiamento (annunciato però per il 51), tranne uno speciale sulle consoles (sai che consolazione)...

-E nel 51 la redazione ci porge i suoi auguri, esaltandosi per il bel lavoro svolto e per la rinascita degli 8 bit.

-Nel 52 (grande polemica computers-consoles) BDB esalta le cartucce pronosticando il successo del 64GS (forse ha usato il pendolino di Maurizio "The Fly" Mosca), che invece non c'è stato per niente.

-Nel 53 (febbraio) BDB è afflitto da "problemi piccoli e grandi" e ci invita a riflettere su giochi come Navy Seals, UN Squadron et similia (capirai che problemi piccoli: si stava nientemeno parlando che della guerra del golfo! NdR)... Per fortuna il 64 straccia ben 22 a 4 le consoles...

-Sul 54 BDB ci saluta (purtroppo per sempre) (suvvia, non fare il tragico, mica è morto! NdR), con un editoriale nostalgico nello stile più classico possibile. Addio, BDB, rimarrai sempre con noi (anche se eri uno spectrumista...)

Concludo così questa prima parte degli annali degli editoriali. A risentirci...

Fiorello il Bidello

PS1: Come mai Nuke da Superman con gli occhiali è passato ad essere il sosia di Mashiro Tamigi?
PS2: gli sfondi per la megaclasifica li pigliate dai cartoni del Giuann?
PS3: Shin è per caso parente del palleggiatore della nazionale coreana di volley?
PS4: Esiste Maniac Mansion in Italiano?
PS5: Togliete l'angolo Nintendo, per lui c'è già Consolemania.

Bene bene bene bene. Vedo che la mia sfuriata di due mesi fa non è servita poi molto: ancora oggi mi arrivano lettere che si lamentano delle console: occhei, va bene, lo togliamo. E poi nelle pagine bianche cosa ci scriviamo, "Questo è lo spazio per i vostri disegnini"? Anzi, mettiamo su un nuovo concorso: il miglior disegno che ci spedite, varrà al suo autore il mongolino d'oro. Contenti? Ma passiamo in rassegna tutti i PS:
1) semplice: ha cambiato le caricature, è cambiato l'autore (anzi, l'autrice) delle medesime, ed è cambiato di conseguenza pure lo stile. Le caricature fatte da Cavallotti, infatti, erano in puro stile "americano", mentre Eloisa è molto più vicina al tratto super deformed giapponese.
2) dove capita.
3) tsk tsk tsk, mi deludi: Shin E' il palleggiatore della nazionale coreana...
4) sì, e da un bel pezzo.
5) già risposto.
Complimenti, comunque, per gli annali degli editoriali, aspettiamo tutti con impazienza il loro seguito!

CONTRO CORRENTE...

Polivalente redazione di Zzap!, siamo due amici appassionati di computers e console, e possediamo rispettivamente un C64 ed un NES. A dire il vero io compravo sempre Consolemania perché lì ero sicuro di trovare recensioni per la mia console, e devo dire che la suddetta rivista -seppure impeccabile nell'insieme- aveva il difetto di dare poco spazio all'8 bit di casa Nintendo. E' stato Nando, da sempre possessore di un Commodore 64, a suggerirmi di acquistare Zzap!, dato che "parla anche del NES, adesso!". Sono corso all'edicola e... Bene, molto bene, devo dire di essere soddisfatto. In questi mesi avete dedicato in tutto un'ottantina di pagine a NES e Game Boy, ed oltre alle recensioni avete messo un sacco di trucchi. L'unica pecca che ho riscontrato è l'impatto grafico delle pagine dedicate alle console: che senso ha mettere le pagine bianche quando tutto il resto della rivista è colorato? Il C64 è forse più bello? Magari sì, però non vedo proprio il motivo per cui il "trattamento" debba essere migliore, tanto più che ad alcuni giochi per il 64 avete dedicato ben 4 pagine!! Poi una cosa che proprio non riesco a capire, è tutto questo scetticismo dei possessori di computer rispetto a noi "Nintendomani": insomma, C64 e NES non hanno entrambi 8-bit? Che differenza fa giocare con un computer o con una console? Quando si impugna un joystick od un pad non si pensa ad altro che a divertirsi, no? Tanto più che pure Nando mi ha confermato che di software per il 64 ne esce sempre meno, e allora perché non dividere tutti insieme, computer e console, questa fantastica rivista? Sono davvero contento per la scelta editoriale della redazione di Zzap!, che at-

tualmente è l'unica rivista che dedica tanto spazio al Nintendo, andate avanti così.

Mattia

PS: perché non parlate anche delle altre console a 8-bit? Per esempio il Master System, che anche lui non ha uno spazio adeguato su CM rispetto all'enorme quantità di software disponibile, o, che ne so, i portatili...
PS2: Bhè, io sono Nando. Non ho detto molto nella lettera perché, in fondo in fondo, la penso come Mattia. Tuttavia devo chiedervi (sì, lo so, ve l'hanno già chiesto in tanti) se veramente recensite tutto il software che esce per il 64, sembra così poco...

Oh, ecco. Era da mesi che aspettavo questa lettera, e sono davvero felice che sia arrivata: segno che anche i lettori di Zzap!, inizino ad apprezzare le nostre scelte più recenti? Parto da fondo rispondendo prima a Nando: sì, purtroppo ciò che vedete mensilmente sulla rivista è tutto ciò che passa il convento per l'amatissimo computer di mamma Commodore. Forse sarà il periodo poco prolifico, ma dovreste vedere che fatica ha fatto la redazione per procurarsi qualche titolo interessante (meno male che è arrivato almeno Elvira II e che la SOFTEL ha ripreso a importare i budget, altrimenti.... NdP), e recensirlo prontamente. Per il resto, non ho nulla da aggiungere. Prima di trasformare queste righe in puntaspilli, cari sessantaquattristi, meditate bene su quanto affermato da Mattia: è più importante divertirsi, o la macchina su cui lo si fa? Per l'impatto grafico, non ti resta che seguire mensilmente i "movimenti" di redazione, chissà...

QUASI CONTRO CORRENTE

Caro Ricki, un grandissimo saluto a te e a tutti i tuo icompagni d'armi, ed un fortissimo ringraziamento per avermi citato nella posta synthetica, anche se la mia lettera, da tre pagine è stata ridotta a quattro righe, la soddisfazione rimane comunque grande. Proprio oggi ho comprato l'ultimo Zzap!, quindi ho letto poco o niente, ma ho voluto comunque scriverti oggi perché era da troppo tempo che non ci sentivamo. In particolare, vorrei rispondere a due lettori:
1) Tommaso Civieri, nella sua lettera afferma che non vorrebbe la rubrica Consolemania, bhè, io concordo con tale rubrica ma sono nettamente contrario a Omnintendo, perché a me del NES o del Game Boy non me ne frega proprio niente, dato che sarei più orientato verso le console Sega o NEC (uhm, intravedo un pizzico di egoismo: come sarebbe a dire "a me del NES non me ne frega niente"? E ad un possessore del NES cosa diavolo importa del C64? La rivista cerca di accontentare tutti i suoi lettori, che diamine! Rileggiti pure tu la lettera di Mattia, và... NdR)
2) Stackerist o come diavolo si scrive, dice che non apprezza il tono demenziale delle recensioni di Zzap!. Io, invece, lo apprezzo moltissimo, anche se non posso contraddire del tutto Stackerist poiché è da APPENA (e sottolineo appena) un anno e sei mesi che seguo la rivista. Parlando di lettori, non si può fare a meno di parlare della prematura scomparsa di Ricky 73. Rivolgo le mie più sentite condoglianze anche se Ricki (quello di Zzap!), le considera inutili. Forse ha ragione, ma sono pur sempre un segno di rispetto (right NdR). Ma ora è meglio passare a cose più allegre, per non calare un velo di tristezza troppo grande su una lettera che vorrebbe essere allegra. Vorrei esprimere le mie opinioni sulle

nuove rubriche. Per quanto riguarda "Novità dal sol levante", sono felicissimo dell'ingresso di questa nuova rubrica, che ci permette di conoscere le novità degli OAV giapponesi. Io sono un accanito appassionato di fumetti giapponesi (o manga, che è lo stesso). Oltre a Zzap!, io acquisto mensilmente Zero e, da questo mese, Z-Compact (e Mangazine? Non dirmi che ti sei perso fin'ora i veri e propri capolavori di Rumiko Takahashi, quali l'intramontabile Lamù, Rumic World e dal mese scorso adirittura Ranma 1/2!! Tutto questo senza contare lo speciale su Outlanders... Scusami, ma anch'io sono un inguarbile fan dei manga... NdP). Queste riviste mi permettono di entrare nei mondi di Xenon, Patlabor e Sanctuary e nell'era del mitico, grande e solo Ken il Guerriero. Prima su Zero c'era pure il Baoh, ma ora è finito. Però io mi intendo moltissimo di giochi di ruolo, infatti ho un amico che ha fondato un'associazione sui giochi di ruolo, ho un sacco di amici che condividsono con me questo divertimento (saremo una decina, ed ognuno con un gioco di ruolo diverso) e sono GM del Girsa (Signore degli Anelli) Spero quindi che la rubrica sui giochi di ruolo diventi regolare. Vorrei però sapere in quale recondito luogo della terra avete trovato Battletech, quando esistono giochi molto più famosi quali il mitico Dungeons & Dragons. Mi spiace di non essere riuscito a dare lo stesso umorismo della prima lettera, ma fa niente, sarà per la terza.

Antonio Caldarulo

Fa niente, come vedi l'umorismo non è fondamentale, affinché una lettera venga pubblicata. Sulle puntualizzazioni che rivolgi ai lettori, non ho nulla da aggiungere, in quanto l'unica cosa che avevo da ridire l'ho già detta nella nota. Tuttavia, concedimi di dilungarmi sulla sezione "critica" alle nuove rubriche. Quando avevamo proposto una serie di articoli sui giochi di ruolo, ci era arrivata una quantità imponente di lettere tutte atte a stroncare l'iniziativa sul nascere. Ultimamente, come al solito, c'è stata una repentina inversione di tendenza, tanto è vero che stiamo studiando una rubrica sui giochi d atavolo e su quelli di ruolo destinata a diventare stabile. Di più non posso dirti, anche perché dobbiamo ancora definire bene la cosa ed organizzarci di conseguenza. Sta comunque sintonizzato. LO steso discorso vale per gli OAV: purtroppo, se escludiamo alcune intelligenti uscite in edicola della Logica 2000, e l'adattamento ufficiale in lingua italiana da parte della Yamato, le videocassette d'animazione giapponese restano purtroppo ancora scarse. Ma anche in questo caso ogni problema di organizzazione sarà risolto alla svelta. Anche lo spazio dedicato al Karaoke sembra pronto al varo, e speriamo bene che non accadano intoppi in futuro...

POSTA SYNTHETICA

Peccato che a curare la posta questo mese non sia stato Paolone, infatti la prima lettera della posta a frattaglie sembra essere dedicata a lui: Dawyde 77, infatti, dopo aver luuuuungamente descritto "i Mhz residui del C64", si è dilungato in una lunga serie di divertenti PS, tutti incentrati sulla figura del Paolone di redazione (tranquillo, nulla passa inosservato al caporedattore NdP). Bhè, visto che insisti ti faccio rispondere da lui: "Non è affatto vero che io imburro il pane a colazione: è una cosa che mi fa dannatamente schifo. Molto meglio tre brioches e un caffè macchiato. Per il resto devo dire che se mi trovassi di fronte a 30 modelle di Playboy, difficilmente mi limiterei a giocare col Lynx. Solo che appena mi vedono , sono le modelle che si mettono a giocare col Lynx... Le Fiorentine, nel mio angolo cottura, proprio non le posso mettere. Sai bene che sono juventino. Grazie per il Paolone THE BEST. Sarebbe stato meglio dire, però, The ONLY ONE (modesto, eh?)". Grazie, Paolo, non ti farò mai più rispondere ad una lettera in vita mia. Salutiamo dunque ufficilalmente Mauro Conotti, neolettore della rivista, che ci ringrazia per avergli evitato l'acquisto di Addams family. Per quanto riguarda Pang, compralo pure perché è davvero un'ottima conversione. Veloce per Davide da Casalgrande. Guarda che "C64" e "Commodore 64" sono esattamente la stessa cosa, e di conseguenza i giochi sono gli stessi. Picchia il tuo amico e digli di contare fino a 100, prima di dire stupidaggini. Lasciatemi dunque salutare l'ormai abitudinario Paolo Chiantore (ciao NdP) che continua a scrivere lettere simpaticissime ma, ahimè, troppo lunghe per essere pubblicate. Perchè non ne scrivi una più breve?

SPACE OVER

Alè, Ricki si è dimenticato di mettere il commentino finale. Ci pensiamo io e Shin ok? Come "chi sei tu". Bhè, nella persona del neo-caporedattore, sono Paolone che... vabbè, vabbè, la pianto. Comunque dato che siamo praticamente giunti a fine-rivista, non possiamo fare altro che rimandarvi al prossimo numero, augurandoci, ovviamente, che questo vi sia piaciuto...

... UN SOGNO DA GIOCO
...UNA FAVOLA DI REALTA'

Key-Comp

key comp

RANDOM

PRESENTI AL

SAMUTIC

286 - 386sx - 486sx

NAPOLI 11 - 15 Novembre 1992

1 Floppy Disk da 3.5" 1.44 Mb e Hard Disk da 40 Mb a 200 Mb
Scheda ADLIB compatibile con porta per il Joystick
Collegabile ad un monitor (MDA-CGA-EGA-HERCULES-VGA) e ...

Direttamente collegabile al tuo TV color (SCART)

Esclusivista per l'Italia:

Ma.S.E. Via San Romano N. 75 44100 FERRARA
Tel. 0532-767800 (r.a.) Fax. 0532-767375

NATALE 1992:
DOPO IL GRANDE SUCCESSO DEL 1991,
LA 'WORLD WRESTLING FEDERATION' RITORNA
CON UN NUOVO APPASSIONANTE GIOCO!!!
E, QUESTA VOLTA, I TUOI CAMPIONI PREFERITI
SI SONO DATI APPUNTAMENTO PER IL GRAN FINALE
IN MADISON SQUARE GARDENS A NEW YORK!
C64 · AMIGA · PC
WWF WRESTLEMANIA
LEADER
DISTRIBUZIONE
HULKSTER RULES
SGT Slaughter
ocean
BRITISH BULLDOG